

99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

HOBBY

CONSOLAS

CELEBRAMOS

25

Wii y DS

Edición 25 Aniversario Mario



¡Las mejores imágenes del GAMEFEST!

¡BRUTAL!!

NEED FOR SPEED

HOT PURSUIT

¡Alucina con el juego de coches más salvaje!!

¡AVALANCHA DE JUEGAZOS!

Duke Nukem
Forever

Epic Mickey
Castlevania

Enslaved

Wii Party

God of War

Ghost of Sparta

Goldeneye 007

Vanquish

Assassin's Creed

Fallout New Vegas

ADemás...

TOKYO GAME
SHOW 2010

Todas las novedades
de la gran feria japonesa



TODO SOBRE
GRAN TURISMO 5

¡Te adelantamos los
detalles antes que nadie!!

ESPECIAL 25
AÑOS DE MARIO

¡Entrevista exclusiva
con Shigeru Miyamoto!!





EL KIOSKO DE MIC___MIC

Solo en PlayStation.



RESERVA YA TU EDICIÓN LIMITADA



PROXIMAMENTE
gran-turismo.com

EDICIÓN COLECCIONISTA:

- CAJA ESPECIAL
- GUÍA DE CONDUCCIÓN DE MÁS DE 200 PÁGINAS
- CINCO POSTALES EXCLUSIVAS
- PACK DESCARGABLE DE CINCO VEHÍCULOS 'CHROMELINE'
- TEMA DINÁMICO PARA PS3.



EDICIÓN EXCLUSIVA:

Esta edición de lujo, que recuerda al lanzamiento de un supercoche por todo lo alto, pisa a fondo el acelerador nada más abrir la caja metalizada, que presenta un acabado en 'negro obsidiana' como el del Mercedes-Benz SLS AMG. Además del juego, la revista 'Apex' y el pack de coches ChromeLine, obtendrás:

- CAJA METÁLICA RÉPLICA MERCEDES-BENZ SLS AMG
- USB PERSONALIZADO DE GRAN TURISMO 5 CON CONTENIDO EXTRA
- MINIATURA A ESCALA 1:43 DEL MERCEDES-BENZ SLS AMG.
- CARTERA DE CUERO DE GRAN TURISMO Y LLAVERO DE METAL
- LIBRO ILUSTRADO DE EDICIÓN EXCLUSIVA
- PACK DESCARGABLE DE ONCE COCHES ADICIONALES EN EL JUEGO
- ENTRADA COMPETICIÓN MERCEDES-BENZ SLS AMG



SONY
make.believe

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Coches, aniversarios, regalos y ferias



MANUEL DEL CAMPO
Director de
Hobby Consolas

[Firma]

e-mail: manuel@axelspringer.es

Perdonadme el titular tan largo y "variado". Tengo ganas de contaros muchas cosas y no quiero dejar nada fuera. Empiezo por los coches. Hacía tiempo que un juego de velocidad no ocupaba nuestra portada, pero en estos meses se nos vienen encima dos títulos tan alucinantes como diferentes. Uno, **Need For Speed**, apuesta por un estilo arcade y salvaje. El otro, **Gran Turismo 5** (que se ha vuelto a retrasar, esperemos que por última vez), por la simulación más realista. De ambos os ofrecemos todos los detalles para que juzguéis vosotros mismos cuál es vuestro favorito. Pero este mes también es especial por un aniversario, el de los 25 años de **Super Mario**. En Hobby Consolas, que hemos compartido con él casi toda su historia, hemos querido celebrarlo por todo lo alto, con un divertido reportaje, una súper entrevista en exclusiva al mismísimo Miyamoto y uno de los concursos más atractivos que hemos hecho en mucho tiempo, con 25 consolas edición especial de Mario como suculento regalo. Y hablando de regalos, como ya habéis comprobado al comprar la revista, en este número os hacemos uno, sin necesidad de concursos, un estupendo cuaderno exclusivo del que muchos afirman va a ser el juego del año, **Call of Duty Black Ops**. Seguro que se os ocurren miles de datos que anotar en él sobre este estupendo juego. Y me dejo para el final el **GAMEFEST**. Por fin hemos tenido una feria de videojuegos en nuestro país. A mí me ha hecho mucha ilusión disfrutar, después de tantos años, de un evento así en España. Tanta como encontrarme con muchos de vosotros allí, para hablar de videojuegos y hacernos unas fotos. De corazón, un millón de gracias por vuestro cariño y vuestras felicitaciones.

Un millón de gracias por vuestro cariño y felicitaciones en el GAMEFEST



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT - PS3, XBOX 360



25 AÑOS DE SUPER MARIO



GAMEFEST

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Grande Miyamoto. Esos que llaman "genios" suelen ser personas endiosadas y caprichosas. Miyamoto, podría encajar en ese perfil, pero es todo lo contrario, y lo demuestra en la entrevista de este mes. No estábamos seguros de que accediera a posar para una sesión de fotos, pero... mejor id a la página 150 y descubriréis la sencillez de un genio.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Vuelva usted mañana. Sé que los retrasos de «Gran Turismo 5» están motivados por las mejoras, que Yamauchi quiere lanzar el simulador de coches definitivo, que nunca antes habíamos visto un catálogo de coches y circuitos de esa magnitud, que el juego está en 3D... pero como fan de la saga, empiezo a cansarme. ¿Otro mes de retraso?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Small in Japan? El País del Sol Naciente no está en su mejor momento. Muchos de sus creativos, con un rebelde Keiji Inafune a la cabeza, dicen que sus juegos están enquistados y no conectan con el público occidental. El resto del mundo lanza jugazos como «Fallout NV», «Assassin's Creed» o nuestro «Castlevania». A ver si recuperan el trono...



LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

Síguenos en **facebook**
házte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



SUMARIO

PREESTRENO

Hemos probado Need for Speed Hot Pursuit

PÁGINA
68

Los coches más potentes del mundo queman rueda en la última (y renovada) entrega de esta popular saga de conducción.

LAS FERIAS

Todo sobre Gamefest y el Tokyo Game Show

Visitamos las ferias de videojuegos celebradas en Japón y España.

GAMEFEST..... 34
TGS..... 50

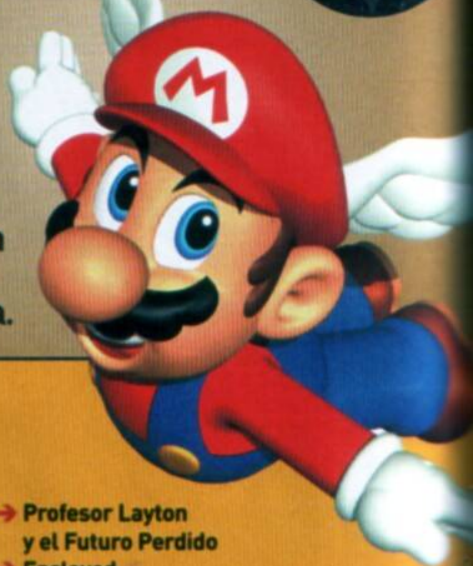


REPORTAJE

25 aniversario de Super Mario Bros.

PÁGINA
144

La estrella de Nintendo celebra su primer cuarto de siglo, y nosotros le "regalamos" un reportaje con toda su historia.



SUMARIO

8 El Sensor

Aprovechando el 15º aniversario de PlayStation, hacemos un repaso a sus juegos estrella, y cómo han cambiado a lo largo de los años.

18 Noticias

El panorama de los videojuegos está que arde. Este mes abrimos con «El Poder de la Fuerza II», nuevos datos de «Call of Duty Black Ops» y nuestra toma de contacto con «Duke Nukem».

67 Preestrenos

Adelantamos los juegos más potentes de los próximos meses, con el duelo más esperado para los amantes de la velocidad:

- 68 → Need for Speed Hot Pursuit
- 72 → Gran Turismo 5
- 76 → Assassin's Creed: La Hermandad
- 80 → Epic Mickey
- 82 → Goldeneye
- 84 → God of War: Ghost of Sparta

89 Novedades

Analizamos y puntuamos los juegos más importantes que salen este mes. Llegan algunos de los lanzamientos que más darán que hablar en la próxima temporada navideña

- 90 → Fallout New Vegas
- 94 → Castlevania Lords of Shadow
- 98 → Medal of Honor
- 102 → Vanquish
- 106 → Wii Party

- 110 → Profesor Layton y el Futuro Perdido
- 112 → Enslaved
- 114 → NBA 2K11
- 116 → Naruto Ult. Ninja Heroes 2
- 118 → EA Sports MMA
- 120 → Ghost Recon Predator
- 122 → The Last Window
- 124 → Otros Lanzamientos

128 Los Mejores

Os ofrecemos un repaso a los mejores títulos de cada plataforma, clasificados por géneros. Y además mostramos los favoritos de la redacción y vuestros juegos más esperados.

**¡CELEBRA CON NOSOTROS
EL 25 ANIVERSARIO
DE SUPER MARIO!**

25

SORTEAMOS:

15 CONSOLAS Wii Edición Limitada
con el juego New Super Mario Bros.

10 CONSOLAS DSi XL Edición Limitada
con el juego New Super Mario Bros.

(mira en la página 154)



SUSCRÍBETE

a Hobby Consolas
y llévate este regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com

en la página 179

**NUEVO
REGALO
COMPRAS GRATIS
ONLINE**



PREESTRENO

La puesta a punto de Gran Turismo 5

**PÁGINA
72**

Ya hemos jugado
con el simulador
de coches más
esperado, y os
adelantamos
alguna de sus
novedades más
interesantes.



REPORTAJE

Todo lo que debes saber sobre 3DS

Ya conocemos los planes
de lanzamiento de Nintendo
para su nueva portátil
en 3D: la fecha, el
precio, los juegos de
lanzamiento... ¡No
os perdáis nuestro
reportaje!

**PÁGINA
42**



132 Periféricos

Aún se le puede sacar más partido a nuestros
juegos favoritos. ¿Todavía no sabéis como?
Pues con cualquiera de estos accesorios.
Tenemos volantes, mandos, pistolas... ¡de todo!

134 Zona de Descarga

Juegos "retro", vídeos, creaciones
independientes y un montón de niveles
adicionales animan las páginas de descargas.
Con la lista de los mejores para cada consola.

156 Trucos

La mejor selección de secretos, claves y
consejos para exprimir a tope los títulos más
punteros del momento en todas las consolas.

164 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado todo el mes respondiendo a
vuestras preguntas sobre videojuegos. ¡Y no se
le ha escapado ni una!

170 Planeta Móvil

Los mejores títulos también se juegan
en nuestros teléfonos móviles.

170 → Spider-Man Total Mayhem

172 Escaparate

Os hablamos sobre los últimos estrenos de cine,
películas en Blu-Ray y en DVD, música, libros y
el mejor merchandising basado en videojuegos.

TODOS LOS JUEGOS

PS3

Assassin's Creed:	
La Hermandad.....	76
Asura's Wrath.....	60
Blazblue Cont. Shift.....	126
Castlevania.....	94
Devil May Cry.....	54
El Puño de la Estrella.....	126
Enslaved.....	112
Fallout New Vegas.....	90
Front Mission Evolved.....	124
Heavy Rain Move Ed.....	124
Heroes on the Move.....	62
Gran Turismo 5.....	72
Medal of Honor.....	98
MMA.....	118
MySims Skyheroes.....	126
Naruto US2.....	116
NBA 2K11.....	114
Need for Speed Hot P.....	68
Racket Sports.....	126
Sengoku Basara.....	126
SW Force Unleashed II.....	18
The Another World.....	56
The Last Guardian.....	52
Time Crisis.....	62
Vanquish.....	102
Yakuza of the End.....	58

Enslaved.....	112
Fallout New Vegas.....	90
Front Mission Evolved.....	124
Medal of Honor.....	98
MMA.....	118
MySims Skyheroes.....	126
Naruto US2.....	116
NBA 2K11.....	114
Need for Speed Hot P.....	68
Project Draco.....	64
Sengoku Basara.....	126
Steel Battalion.....	64
SW Force Unleashed II.....	18
Vanquish.....	102

Wii

El Intrépido Batman.....	126
Epic Mickey.....	80
Goldeneye.....	82
NBA Jam.....	124
Tetris Party Deluxe.....	124
Wii Party.....	106

PSP

Dissidia 012.....	58
Ghost Recon Predator.....	120
God of War:	
Ghost of Sparta.....	84
Monster Hunter 3rd.....	54
Parasite Eve.....	60

Xbox 360

Assassin's Creed:	
La Hermandad.....	76
Asura's Wrath.....	60
Blazblue Cont. Shift.....	126
Castlevania.....	94
Devil May Cry.....	54
El Puño de la Estrella.....	126

DS

El Profesor Layton y el Futuro Perdido.....	110
El Intrépido Batman.....	124
K. Hearts RE: Coded.....	56
The Last Window.....	122

**¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS
EN ESTOS JUEGAZOS!!**



Mira en la
página 175



¡Prepárate para la aventura!

Respira hondo, porque estás a punto de sumergirte en una increíble aventura... ¡En Dragon Quest IX para Nintendo DS, podrás explorar todo un peli-groso mundo de prodigiosos fenómenos en el que TÚ serás el protagonista!

En lo más alto del cielo se erige una majes-tuosa torre llamada el Observatorio, hogar de una raza de ángeles de la guarda que vela por el mundo de los humanos... ¡Y TÚ eres uno de ellos! Aquí se capacitan para ayudar a los mortales. Para ello, reúnen "cristales de benevolencia", la cristalización del agradecimiento de los humanos a su ángel de la guarda. Y es aquí donde tú entras en

juego: te meterás en la piel de un joven ángel de la guarda que hace todo lo posible por ayudar a la humanidad. Tu héroe ayuda a los humanos con sus problemas y recibe su gratitud en forma de recompensa. Y estos cristales de gratitud del mundo mortal sirven para nutrir al gran árbol del mundo, Yggdrasil. Y es alimentando a este árbol, cómo los Celestiales lograrán alcanzar la tierra prometida.

Todo va bien, por lo menos hasta

que llega el aciago día en el que todo cambia... De repente, tu héroe se encuentra en el mundo de los mortales... sin armas y con un montón de preguntas sin responder.



Gran cantidad de misiones

Hablar con todo tipo de gente para ayudarles con sus problemas es tan solo una de las ar-duas misiones que tendrás que emprender.

A medida que avanzas en la aventura, tu equipo se volverá cada vez más sólido y fuerte.



www.pegi.info

NINTENDO DS

Nintendo

SQUARE ENIX

¡Eres único!

Podrás personalizar a tu héroe y crear un equipo de hasta tres personas. ¡Elige entre una gran variedad de opciones (como el peinado o el género de tu personaje) para hacer que tu héroe sea exclusivo! Dispondrás de más de 1.000 objetos con los que podrás personalizar a tu equipo, eligiendo la apariencia y atributos que tú quieras.



Paso 1: Elige tu género y personaliza tu apariencia exterior.



Paso 2: ¡Elige el mejor equipamiento!



Paso 3: Utiliza tus objetos para hacer frente con destreza al desafío.

Compra sorprendentes armas, prendas o accesorios en pueblos y ciudades de todo el mundo.



Puedes elegir entre un yelmo de hierro o unas poderosas orejas de conejita: ¡TÚ decides!

Más de 1.000 objetos entre los que elegir

¡Elige entre seis profesiones básicas!

¡Conviértete en guerrero, mago, sacerdote, experto en artes marciales o juglar... y descubre profesiones secretas con habilidades específicas!



¡Lucha con estilo!

Agresivos monstruos te esperan a la salida de pueblos y ciudades.

La experiencia y el oro que tu equipo y tú conseguiréis al hacer frente a las bestias, servirán para adquirir nuevos objetos y potenciar las habilidades de tus personajes.



La batalla comienza al entrar en contacto con un monstruo.



Luego podrás elegir la acción que desees realizar.



Y cuando la salud del monstruo llegue a 0, habrás vencido.

SUGERENCIA: Las batallas resultan más sencillas si encuentras el punto débil del contrincante.

¡No estás solo!

En Dragon Quest IX, tendrás que enfrentarte a muchos desafíos. Y todo resulta mucho más sencillo con un poco de ayuda de tus amigos.



Reúne a un sólido equipo de distinguidos héroes controlados por ti y por tus amigos.

Dragon Quest IX incluye un espectacular modo multijugador a través de la Comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

Para más información sobre Dragon Quest IX, visita:

DRAGONQUEST9.ES



LA CONSOLA DE SONY ESTÁ DE ANIVERSARIO

15 años de PlayStation



1995

CARACTERÍSTICAS:

- Proc: R3000A 33.8 Mhz
- Polígonos: 1.500.000
- Resolución: 640 x 480

Acababan de estrenar "Toy Story", Michael Jackson publicaba su disco "History" y nosotros comenzamos a jugar con una consola que, por aquel entonces, costaba 80.000 pesetas. ¡Cómo han cambiado las cosas!



2010

CARACTERÍSTICAS:

- Procesador: Cell 3,2 Ghz
- Polígonos: 275.000.000
- Resolución: 1920 x 1080

ASÍ HAN CAMBIADO LOS JUEGOS...

MEDAL OF HONOR UNA GUERRA DE MENTIRA



En el original, nuestro mayor enemigo no eran los soldados nazis, sino la escasa resolución, que nos "atacaba" con píxeles como puños. ¿Y qué decir del control sin sticks analógicos?



GRAN TURISMO DE UTILITARIO A DEPORTIVO DE LUJO



Por aquel entonces, nos parecía que los coches eran casi reales... debe ser porque aún no teníamos el carnet de conducir. Cada modelo ha pasado de 300 polígonos a 500.000 (menos mal que el precio no ha crecido proporcionalmente).

FIFA LA REMONTADA MÁS HEROICA



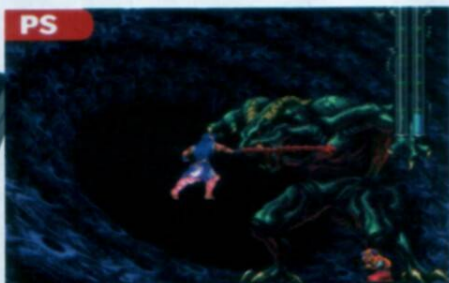
Parece mentira que, con tan pocos polígonos, nadie fuera capaz de controlar el balón. Por suerte la saga "fútbol" por excelencia ha ido fichando mejoras técnicas y de control.



CASTLEVANIA

CAZAVAMPIROS EN 2D

PS



PS3



La familia Belmont lleva siglos persiguiendo a las criaturas de la noche, y aunque conservan el mismo látigo, todo lo demás ha evolucionado.

Y LOS MANDOS!!

AHORA SÍ QUE HEMOS TOMADO EL CONTROL DE LOS JUEGOS



CONTROLLER

El diseño original (con dos botones menos) es la base de los mandos más modernos.

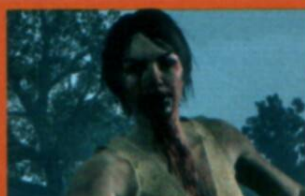


DUAL SHOCK 3

es inalámbrico, recargable, vibra, tiene sensor de movimiento y dos sticks analógicos.

↑ SUBEN

▲ **GAMEFEST**, la feria española de videojuegos, que nos ha permitido probar los lanzamientos de los próximos meses y disfrutar un montón de actividades.



▲ **LOS ZOMBIS**, que invaden las consolas, con juegos como «Dead Rising 2», el contenido descargable de «Red Dead Redemption» o el anuncio de muertos vivientes en «Call of Duty Black Ops».

▲ **LAS RECOPILOCACIONES EN HD** para PS3. Ya se han confirmado «Ico» y «Shadow of the Colossus», «Prince of Persia Collection» o «Beyond Good and Evil».

▲ **EL LANZAMIENTO DE 3DS**. Por fin se le ha puesto fecha (el próximo febrero en Japón), se ha adelantado el precio y se han detallado los juegos de lanzamiento.

▼ **LOS RETRASOS** de «Gran Turismo 5» [sólo unos días] «Little Big Planet 2», «Gears of War 3», «DC Universe Online» y «NBA Elite 11» a 2011.

▼ **DEAD SPACE IGNITION**, el prólogo descargable de «Dead Space 2» es aburrido, y no está a la altura de lo que cabía esperar de esta saga.

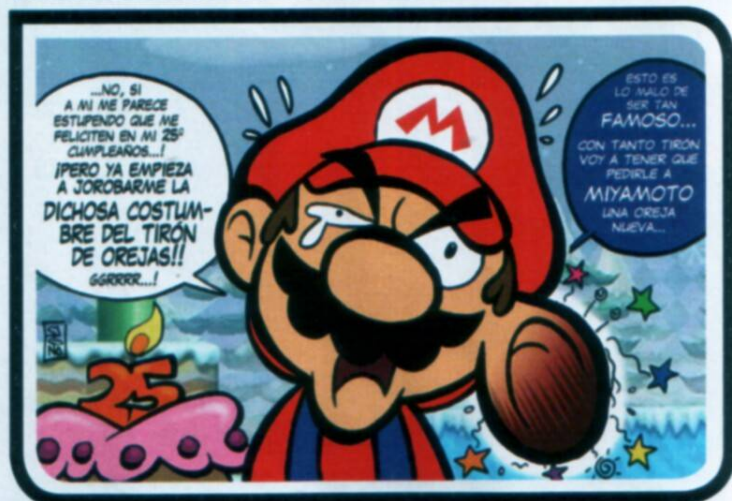
▼ **LOS ERRORES ENCONTRADOS** al salvar la partida en «Castlevania Lords of Shadow», aunque el parche que repara la versión PS3 está en camino.



▼ **LA POLÉMICA** que ha despertado la presencia (y la posterior eliminación) de los insurgentes talibanes en el modo multijugador de «Medal of Honor».

BAJAN ↓

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

Participa en esta sección escribiendo a:

- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



MOLA



@ El coche teledirigido de «Call of Duty: Black Ops».

Pues no te pierdas la edición ultraluxe del juego, que viene con un Scalextric directamente. ¡A correr!

@ Que Sony haya sacado un Wiimote con un airbag delante. ¡A ver si aprenden los de Nintendo!

¡Y brilla en la oscuridad, para que no nos dé miedo!

@ Que después de tanto tiempo, la saga «Resident Evil» siga siendo tan importante.

Ahora en vez de zombis los llaman "no muertos", pero cargárnoslos sigue teniendo la misma gracia, ¿verdad?

@ Que mi hija de 15 meses se ponga delante de la TV con su sillita, coja mi mando de la PS3 y haga como que juega.

Es la evolución de aquellos chavales que fingían jugar en los recreativos, aunque no echaban dinero. ¡Qué tiempos!

@ Los modos multijugador de «Call of Duty», «Medal of Honor» y «La Hermandad».

Hacer el cabestro es más divertido en grupo... Pero siempre virtualmente, ¿eh?

@ Que por fin hayáis cambiado el regalo que se da con la suscripción.

Sí, la verdad es que la mochila de «Pro Evolution 2005» se nos estaba empezando a quedar un poco anticuada.

@ Que con HobbyNews no haya que esperar un mes para leerlos, porque yo me leo la revista en un día.

¡Pero léela más veces, chico!



@ Que en «Final Fantasy XIV» puedas poner tu cara al personaje. ¡Imaginarme un elfo con la cara de mi padre es mortal!

Pues usarlo para intimidar a tus amigos. ¿Qué tal un elfo con la cara de Sarita Montiel? Con eso tienes un +5 de intimidación.



NO MOLA



@ Que cuando juegue con Kinect mi mujer me va a ver haciendo malabares sin nada en las manos. Seguro que pensará que estoy loco.

A lo mejor si pones un sombrero en el suelo y haces de mimo un rato te llevas una limosnilla, que no viene mal...

@ Que haya apostado por las descargas con PSPgo y haya "perdido" 250 euros.

Hombre, una cosa es que la consola no haya vendido, pero sigue vivita y coleando.

@ Que no haya un juego de balonmano con la liga Asobal.

Es que los jugadores aún no son conocidos fuera de España. Si se liaran con alguna presentadora de TV...

@ Que 3DS salga en 2011. ¡Jo! Y yo que quería pedirla para estas navidades...

Puedes pedir tres DS para navidad, pero te va a salir caro.

@ El 90 que le habéis dado a «Pro 2011». Por lo que se ve,

llegó el vino que os mandó Konami y estaba muy bueno.

No te creas, estaba un poco "picao". Por eso dejamos el sonido en un 85.

@ Que los talibanes de «Medal of Honor» ahora se llaman "opposing force". ¡¿Qué es esto?!

¿Esto? Esto es un "no mola". Qué chiste más malo...

@ Que mi hermana me rompa vuestros pósters. ¡Y eso que es mayor que yo!

Por eso lo hace, porque es la "mayorzota" y te puede...



@ Que no saquen un poster de Samus sin traje, como salía en «Super Smash Bros. Brawl».

A este paso va a ser todo un icono "sesuá". ¿Cuando la veremos en Interviu?

@ Que no den información de «Kingdom Hearts III».

Se lo pedimos "de corazón".

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Os parece adecuado el precio que tendrá Kinect?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Para mi gusto es muy caro. Por un poco más te puedes hacer con una Wii, que tiene un catálogo de juegos mucho mayor. Si sacan juegos "hardcore", pensaré seriamente su compra.
Dani TMK

■ Es del todo normal que el precio de Kinect sea tan alto. Es algo nuevo para la consola. Es un

posible competidor de Wii, junto a Move. La competencia hará que los precios se igualen.
Naldo Mica

■ Es bastante caro, sobre todo porque dijeron que no iba a superar los 50 euros. Habrá que esperar para ver si realmente vale esos 150 euros.
Iván Cerezo

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

KONAMI



	MOVIMIENTO
	JUGABILIDAD
	RESPUESTA
TOTAL	POTENCIA
	REALISMO
	MODD ONLINE
	LIGA MASTER

YA A LA VENTA*



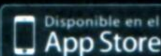
*A partir del 20 de Octubre, disponible para PS2, PSP y Wii

LIBERTAD TOTAL



Disfruta ahora de la Liga Máster Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.

Encuétranos en facebook.com/PES y unete a la comunidad en www.pesclub.es



Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation 2

PSP

PS3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. *UEFA Europa League no está incluida en las versiones para Wii, PSP y PS2.



La imagen

HOBBY CONSOLAS RECIBE A KINECT DE LA FORMA MÁS "RUMBERA": ¡CON LOS ESTOPA!

La fiesta de presentación de Kinect en España fue un sarao concurrido. Allí vimos a famosos como Alaska, Leonor Watling o Carmen Lomana, pero nosotros nos fuimos a hablar con los hermanos Muñoz, y resultó que les hizo más ilusión a ellos que a nosotros, ¡¡porque son lectores incondicionales de Hobby Consolas!! Un saludo, majetes.

LA POLÉMICA DEL MES

¿Está justificado el retraso de Gran Turismo 5?

Cuando ya estaba a punto de salir, Sony ha vuelto a retrasar el simulador unas semanas. ¿Os parece bien esta medida?

Sí



David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Lo bueno se hace esperar

Es cierto que a todos nos ha sentado como un jarro de agua fría el enésimo retraso de «GT 5», sobre todo ahora que parecía estar tan cerca de nosotros. Pero creo que eso no debería desanimar a los (pacientes) fans de la saga, sino -y aunque suene casi utópico- pienso que sería más positivo tomarse este nuevo retraso como un ejemplo de profesionalidad y valentía por parte de Yamauchi y su equipo. Y es que estoy seguro de que ellos ya sabían de antemano que este nuevo retraso iba a generar polémica en el sector y "cabreo" en los usuarios, pero, aún así, han decidido "aguantar el chaparrón" y seguir trabajando para ofrecernos la mejor experiencia de juego posible.

Todos deseamos jugar a «GT 5» lo antes posible, pero yo prefiero esperar un poco más y tener un juego sin fallos, que estar luego dependiendo de "parches", como pasa con otros títulos.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El cuento de nunca acabar

Teniendo en cuenta que el juego lleva postergando su lanzamiento años y años, unas semanas más no suponen un gran drama. Ahora bien, sí da que pensar la manera en la que Sony ha gestionado un título de tamaño calado entre los usuarios. Por supuesto que está bien que se quiera sacar el juego al mercado sin ningún fallo pero, con la Navidad a la vuelta de la esquina, no parece que ése sea el motivo. Más bien parece que el caballero don Dinero esté detrás del asunto. Además, no creo que por un simple mes se vaya a pulir el juego más de lo que se haya podido abrillantar en el último medio año, desde aquel aluvión informativo que nos sobrevino en el E3.

Está claro que el juego marcará un hito, pero tantos años y meses de retrasos suenan ya a pitorreo. Este supuesto mes de pulimento huele más bien a estrategia comercial navideña.

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 22 de septiembre

"Los fabricantes de juegos prevén cerrar el año en positivo. A ello contribuirá Kinect, la consola con la que Microsoft competirá con la Wii de Nintendo".

HC: ¿Kinect, una consola? Esta debe de ser la mayor metedura de pata periodística del año...

El Ideal de Jaén, 27 de septiembre

"Ha salido el juego «Formula 1» y ha sido el más vendido. Aunque, por ejemplo, «FIFA», «Pro» y «Carlos Duti» se venden mucho. Y de las consolas, están muy en la honda la PS Move y la Kinect".

HC: ¿«Carlos Duti»? ¿¿¿En la "honda"??? Olvidaos de lo que habíamos dicho antes. Esto sí es un error, amigos.

Y tú ¿qué opinas?



■ Hombre, es un gran avance tecnológico y lo nuevo tiene que pagarse. Me parece ajustado de acuerdo con sus posibilidades. Según pase el tiempo ya irá bajando de precio.

Fernando Cubero

■ Un precio bastante alto y, además, los juegos son muy

parecidos a los de Wii y a los de PlayStation Move. Quizás, si salieran juegos "de verdad", cambiaría de opinión.

Guille Berrocal

■ Caríssssimo y más para chavales que estamos sin cobrar un duro o sin trabajo. Creo que es mucha expectación... y pocas nueces.

Víctor Escobar

Y EL MES QUE VIENE:

¿QUÉ OS HA PARECIDO EL GAMEFEST?

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Danny Domínguez, F. Barquero, José Huang, Pablo Valeiro, Emoleo Aquiles, Jacob Vega, Albert Lopez, S. Martínez, Josué Turcios, Alex Salazar, Óscar Villafraña, Josué García, José Santamaría, Naldo Mica, Fernando Cubero, Iván Cerezo y Víctor Escobar.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.



LOS MÁS VENDIDOS

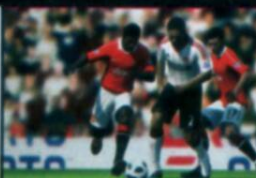
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Pro Evolution Soccer 2011	(PS3)	-	1
2	FIFA 11	(PS3)	-	1
3	F1 2010	(PS3)	-	1
4	FIFA 11	(360)	-	1
5	Pro Evolution Soccer 2011	(360)	-	1
6	Formula 1 2010	(360)	-	1
7	Mafia II	(PS3)	6	2
8	Halo Reach	(360)	-	1
9	New Super Mario Bros	(Wii)	3	3
10	Planet 51: El videojuego	(NDS)	2	3



FIFA 11 EA Sports ha vuelto a demostrar que el deporte rey es su campo estrella, con un juego que promete batir las ventas que lograron «FIFA 10» y «Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010».



FORMULA 1 2010 El «Gran Circo» está entrando en su recta final, con muchas posibilidades de que Fernando Alonso gane su tercer Mundial, esta vez con Ferrari, y eso se nota en las ventas.

Pro Evolution Soccer 2011

El simulador de fútbol de Konami sigue siendo el que más tirón tiene entre la hinchada consolera española, igual que en los últimos años. De momento, se ha puesto líder en la particular liga anual que le enfrenta a «FIFA 11».

Por consolas

PS3

- 1 Pro Evol. Soccer 2011
- 2 FIFA 11
- 3 Formula 1 2010
- 4 Dead Rising 2
- 5 Sports Champions
- 6 Wolfenstein
- 7 Racket Sports
- 8 Assassin's Creed II
- 9 Mafia II
- 10 Prince of Persia

XBOX 360

- 1 FIFA 11
- 2 Pro Evol. Soccer 2011
- 3 Formula 1 2010
- 4 Halo Reach
- 5 Dead Rising 2
- 6 Madagascar 2
- 7 GTA Episodes from L.C.
- 8 Halo Reach (Limitada)
- 9 Assassin's Creed II
- 10 Project Gotham 4

Wii

- 1 New Super Mario Bros
- 2 Super Mario Galaxy 2
- 3 Planet 51
- 4 Metroid: Other M
- 5 FIFA 11

NDS

- 1 Planet 51
- 2 Pokémon Oro
- 3 Pokémon Diamante
- 4 Estudio de maquillaje
- 5 Transformers Animated

PSP

- 1 Kingdom Hearts
- 2 FIFA 11
- 3 Invizimals
- 4 Gran Turismo
- 5 Modnation Racers

PS2

- 1 FIFA 11
- 2 DBZ Tenkaichi 3
- 3 DBZ Infinite World
- 4 FIFA 10
- 5 Naruto Ultimate Ninja 3

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de septiembre al 2 de octubre

Datos cedidos por VGChartz

- 1 Pokémon Negro / Blanco (NDS)
- 2 Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou (PSP)
- 3 Wii Party (Wii)
- 4 Durarara!! 3-way Standoff (PSP)
- 5 MonHun Nikki: Poka Poka Ailu... (PSP)
- 6 One Piece: Gigant Battle! (NDS)
- 7 Shin Koihime Musou: Otome Ryou... (PSP)
- 8 Front Mission Evolved (PS3)
- 9 Taiko no Tatsujin DS: Dororon!... (NDS)
- 10 Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5 (PSP)



POKÉMON NEGRO

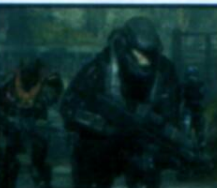
Pese a la longevidad de la saga, la fiebre por estas mascotas de bolsillo nunca cesa en tierras niponas, donde las dos nuevas entregas están arrasando.

En EE.UU.

Del 25 de septiembre al 1 de octubre

Datos cedidos por VGChartz

- 1 Halo Reach (Xbox 360)
- 2 Wii Sports (Wii)
- 3 Wii Sports Resort (Wii)
- 4 Sports Champions (PS3)
- 5 Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)
- 6 New Super Mario Bros (Wii)
- 7 Pokémon Oro / Plata (NDS)
- 8 Wii Fit Plus (Wii)
- 9 NHL 11 (Xbox 360)
- 10 F1 2010 (Xbox 360)



HALO REACH

La historia del equipo Noble en el planeta Reach ha encandilado a los jugadores estadounidenses, que no se cansan jamás del multijugador de «Halo».

En Gran Bretaña

Del 26 de septiembre al 2 de octubre

Datos cedidos por Gamespress

- 1 FIFA 11 (PS3, Xbox 360)
- 2 F1 2010 (PS3, Xbox 360)
- 3 Dead Rising 2 (PS3, Xbox 360)
- 4 Halo Reach (Xbox 360)
- 5 Guitar Hero: Warriors of Rock (PS3, Xbox 360, Wii)
- 6 Tiger Woods PGA Tour 11 (PS3, Xbox 360, Wii)
- 7 Sports Champions (PS3)
- 8 Prince of Persia (PS3, Xbox 360)
- 9 Toy Story 3 (PS3, Xbox 360, Wii, PSP, NDS)
- 10 Mafia II (PS3, Xbox 360)



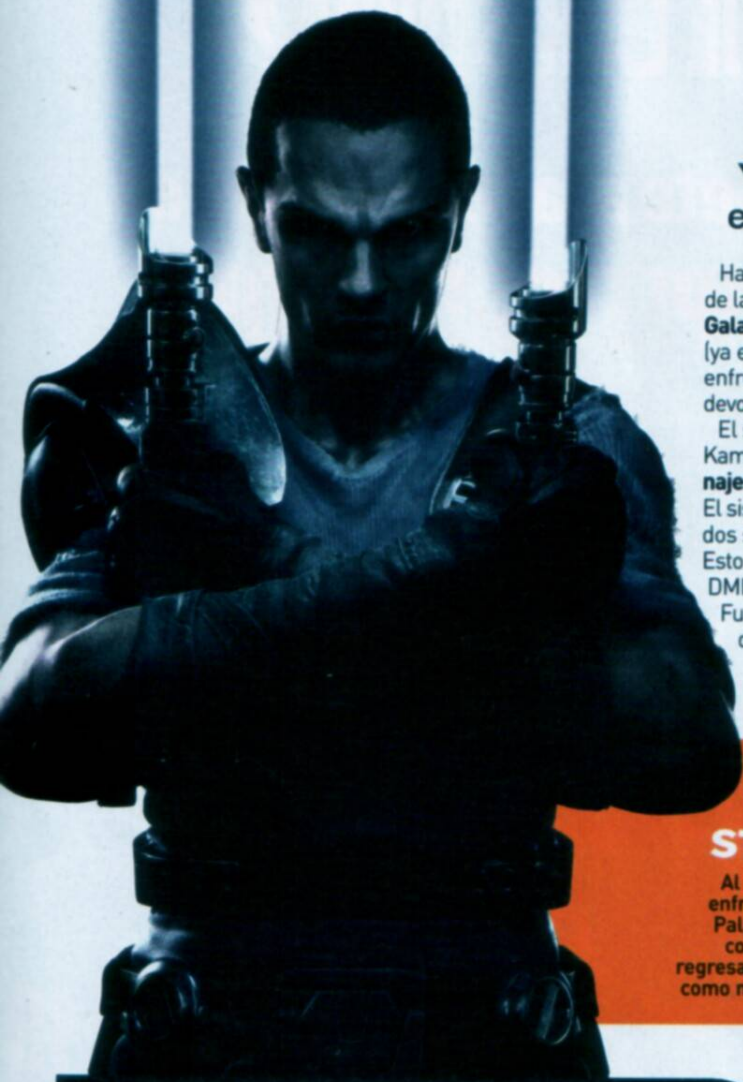
DEAD RISING 2

Chuck nunca se harta de matar zombies con toda clase de armas combinadas, y parece que los jugones británicos tampoco. El juego de Capcom ha calado hondo en ellos.

La cifra

2.600.000

UNIDADES DE FIFA II SE VENDIERON EN TAN SOLO TRES DÍAS DESDE SU LANZAMIENTO.



PRÓXIMO LANZAMIENTO - PS3, XBOX 360, Wii

El lado oscuro está de vuelta

Ya hemos probado **El Poder de la Fuerza II**, una espectacular aventura en el universo Star Wars.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, Activision nos sorprendió con «El Poder de la Fuerza», una aventura ambientada entre los Episodios III y IV de «La Guerra de las Galaxias» y protagonizada por el aprendiz secreto de Darth Vader. Ahora, vuelve Starkiller (ya entenderéis el porqué cuando juguéis el primer nivel) en una secuela en la que nos enfrentaremos a las tropas imperiales **utilizando nuevos poderes de la Fuerza** (como devolver los disparos o el «truco mental Jedi» para controlar a los enemigos).

El sabor de la saga estará muy presente. No solo por localizaciones como el planeta Kamino (donde se encuentran los clonadores) o Dagobah, sino por **la aparición de personajes tan emblemáticos como Vader, el maestro Yoda o el cazarrecompensas Boba Fett**. El sistema de combate resultará mucho más profundo, gracias a la posibilidad de utilizar dos sables láser al mismo tiempo, y volverá a sorprendernos con alucinantes efectos. Esto es fruto de combinar el motor Euphoria (para la física de los objetos) y la tecnología DMM, que permite que los materiales se rompan como en la vida real. «El Poder de la Fuerza II» llegará a PS3, Xbox 360 y Wii el próximo **29 de octubre**, en edición normal y de coleccionista (que incluye contenido descargable y una llave USB de 2GB). *



STARKILLER

Al final del primer juego se enfrentaba a Darth Vader y a Palpatine... con desastrosas consecuencias. Pero ahora regresa con nuevas habilidades, como manejar dos sables láser.



EL GOROG es una enorme criatura a la que deberemos derrotar para salvar a nuestro mentor, el general Kota.

REEDICIÓN - PS2

Regresan los mejores

Koch Media reedita los mejores títulos de Square-Enix para PS2.

Son cuatro clásicos imprescindibles, auténticas obras maestras del rol, que ya están disponibles a un precio especial de 12,99 €: «Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito», «Kingdom Hearts II» y dos entregas de «Final Fantasy», «Dirge of Cerberus» (ambientado en el universo de «FF VII») y «FF XII», la última entrega que salió en PS2. *



NOTICIAS BREVES



a través de Xbox Live y PlayStation Network a una resolución de 1080p, con música remasterizada y nuevas texturas.

EL DOBLE DE FIESTA POR EL MISMO PRECIO

Cuando acudáis a las tiendas para haceros con vuestra copia de «DJ Hero 2» (el pack básico o el pack party) también recibiréis, completamente gratis, una copia del primer juego... para que disfrutéis el doble con vuestra flamante mesa de mezclas.

MÁS ALLÁ... DE LA ALTA DEFINICIÓN

Mientras la secuela de «Beyond Good and Evil» sigue en el aire, Ubisoft ha anunciado el lanzamiento de la primera entrega en alta definición. La primera aventura de Jade estará disponible

PANASONIC ANUNCIA UNA NUEVA CONSOLA

No es la primera vez que esta compañía lanza una máquina de videojuegos (ya lo hizo con 3DO en 1993). Su nuevo dispositivo se llamará **Jungle** y será



STARKILLER SE ENFRENTARÁ a la élite de las tropas imperiales, que lucharán al servicio de Darth Vader.



LOS PODERES del aprendiz se dividen en rayos eléctricos, ondas de fuerza, telequinesis y el truco mental.



LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA incluirá nuevos trajes y cristales que podemos montar en nuestro sable láser.



LA SAGA GALÁCTICA se completa con este nuevo episodio, que transcurrirá entre "La Venganza de los Sith" y "Una Nueva Esperanza". El comienzo del juego enlazará con el sorprendente final de la primera entrega.



EL APARTADO TÉCNICO estará reforzado por el uso del motor Euphoria y la tecnología DMM, que hace que la madera se astille, el metal se doble y los cristales salten en mil pedazos, como en la vida real.

una consola portátil enfocada a los juegos de rol masivos. De momento las características que se han hecho públicas se limitan a la inclusión de un teclado QWERTY, WiFi y puertos USB y HDMI.

LOS CONEJOS ANIMADOS

Ubisoft y Aardman (los creadores de la serie "Wallace & Gromit" o de la película "Evasión en la granja") han anunciado que van a colaborar en

la creación de un piloto y varias piezas cortas de animación protagonizadas por los **Rabbids**. Su intención es que se emitan por televisión en 2011.

UN REINO MÁGICO EN NUESTRA DS

Koch Media, la compañía que distribuye los juegos de Square-Enix en nuestro país, acaba de anunciar la fecha de lanzamiento de «**Kingdom Hearts RE: Coded**» en España. Será el próximo 14 de enero de 2011, y llegará en exclusiva para NDS.

PRÓXIMO LANZAMIENTO - Wii

Regalo de cumpleaños

¡Podremos jugar a «Mario All Stars» para celebrar el aniversario de Mario!

El próximo 3 de diciembre se lanzará esta edición, que incluirá los tres primeros juegos de la saga, además de «The Lost Levels», en un solo disco para Wii. El cofre se completará con un CD con la banda sonora de distintas entregas (desde «Super Mario Bros» a «Super Mario Galaxy») y un librito con la historia del personaje. Además, Nintendo pondrá a la venta sendas ediciones especiales de Wii y DS, en color rojo y con una serigrafía del 25 aniversario. Las consolas, cuyo precio no se ha confirmado, llegarán a las tiendas el 22 de octubre. *



ANUNCIO - Wii

¡Vuelve el rey de los gorilas!

Donkey Kong Country Returns llegará a Wii el próximo 3 de diciembre con toda la magia de Donkey y su fraternal Diddy.

Uno de los personajes más carismáticos del universo Nintendo está a punto de protagonizar su vuelta a las pantallas. Donkey Kong, el rey de los primates, llegará el 3 de diciembre con «Donkey Kong Country», una aventura platáformera de la que se está ocupando Retro Studios, los responsables de la trilogía «Metroid Prime». Con una perspectiva de avance lateral en 2D y paisajes tridimensionales (selvas, playas, minas), habrá que salvar a los diferentes enemigos y accidentes geográficos que encontremos por el terreno (como acantilados y riales que se vendrán abajo con nuestro peso), con la ayuda de lianas, vagonetas, puentes... Para ello, podremos jugar con el Wiimote en horizontal o bien emplear el Nunchako para desplazar al personaje y el Wiimote para golpear el suelo mediante una sacudida.

El cooperativo será una de las grandes novedades. Un segundo jugador podrá tomar el control de Diddy Kong y acompañar al protagonista principal. Diddy podrá hacer uso de un retropropulsor y de su "cacahuetola", además de montarse a lomos de su hermano mayor para mantenerse a salvo en las zonas más peligrosas. Por supuesto, no faltarán objetos clave de la saga como los barriles explosivos y los plátanos. Además, en cada nivel habrá que recolectar las letras K, O, N y G para obtener recompensas adicionales y una mejor puntuación. Antes de Navidades, el señor de los monos volverá a deleitar con una aventura inolvidable. *

DONKEY Y DIDDY KONG

Este gorila y este chimpancé son dos de los iconos de Nintendo. En este juego podremos controlarlos a ambos, con un genial cooperativo.



LAS VAGONETAS darán mucho juego en las zonas de plataformas. El carromato saldrá disparado a toda velocidad en cuanto nos montemos en él y luego habrá que controlar los saltos, ya que muchos riales se desmoronarán.



LA COOPERACIÓN ENTRE DONKEY Y DIDDY permitirá compartir la aventura a dos jugadores. Si una parte es difícil, Diddy podrá subirse a la chepa de Donkey.



LOS BARRILES EXPLOSIVOS serán algunos de los objetos de apoyo que hallaremos en los escenarios. Tampoco faltarán los míticos plátanos de la saga. ¡Qué recuerdos!

PRIMER CONTACTO - XBOX 360 Y PLAYSTATION 3

El duque regresa con ganas de guerra

Con un desarrollo que ha durado tanto como el título del juego nos indica, nada menos que 12 años, por fin hemos podido jugar

a **Duke Nukem Forever**.

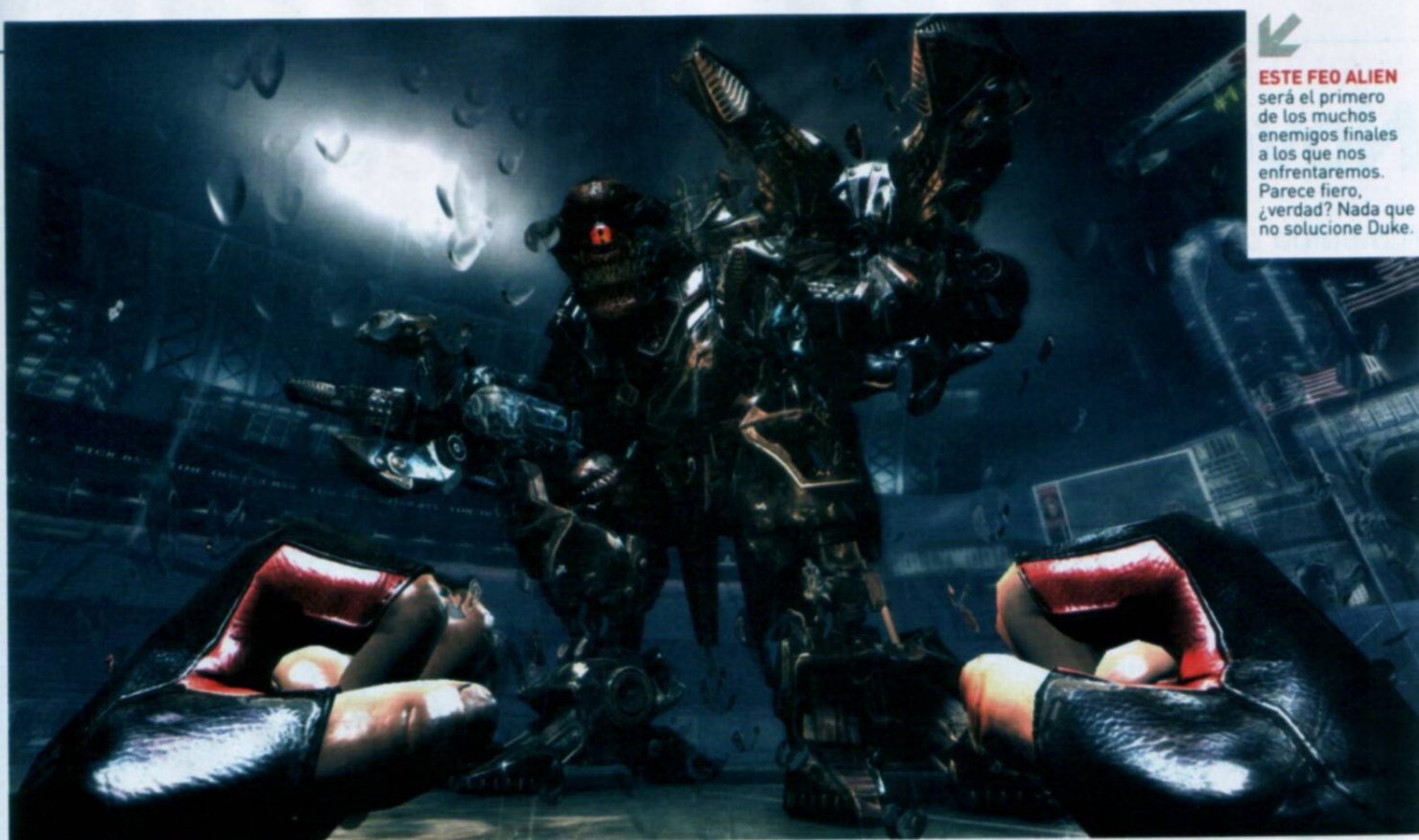
El héroe más macarra y gamberro de la historia está de vuelta, nenas.

Aunque habrá que esperar hasta el año que viene para disfrutar del nuevo «Duke Nukem», ya hemos podido probar una demo jugable en nuestro viaje a Londres. **El irreverente Duke vive ahora en un lujoso apartamento de un casino de las Vegas una vida de fama, puros, chicas y cerveza** tras haber salvado a la humanidad de las hordas alienígenas en «Duke Nukem 3D». 12 años después los aliens vuelven para llevarse a nuestras mujeres, algo que Duke no va a permitir. En el primer nivel pudimos pasear por el apartamento de Duke para luego ir a dar buena cuenta del primer jefe del juego -un gigantesco alienígena- en un estadio de fútbol americano y, para que os hagáis una idea del humor del que hará gala, Duke pateará el corazón del monstruoso alien caído para hacer un "ensayo". El otro nivel que probamos pertenecía a la mitad del juego y en él pudimos conducir un poderoso 4x4 y probar el imponente arsenal que tendremos a nuestra disposición contra los aliens (con aspecto de cerdos). **Desde ametralladoras, escopetas, lanzamisiles o bombas activadas por control remoto hasta el clásico "holoduke"** que creará un holograma del héroe para distraer a los enemigos mientras nos otorga invisibilidad para pasar desapercibidos. Un festival de testosterona que nos ha dejado con ganas de mucho más. *

DUKE NUKEM →

El rey de los shooters vuelve 12 años después con ganas de repartir plomo e intimar con todas las chicas que pueda. Un personaje que destila humor y personalidad por los 4 costados. ¡Ya era hora, Duke!





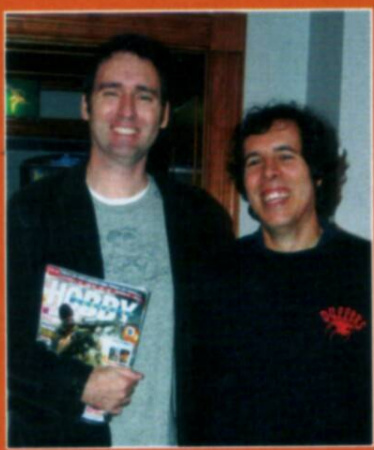

ESTE FEO ALIEN
 será el primero
 de los muchos
 enemigos finales
 a los que nos
 enfrentaremos.
 Parece fiero,
 ¿verdad? Nada que
 no solucione Duke.

"DUKE NUKEM ES REAL"

En nuestro viaje a Londres entrevistamos a Steve Gibson, vice-presidente de Gearbox.

DESPUÉS DE DISFRUTAR JUGANDO a «Duke Nukem Forever» pudimos charlar largo y tendido sobre el juego con uno de sus máximos responsables. Esto es lo que nos dijo:

- Sobre los retrasos**
 "Duke Nukem es real, durante un tiempo la gente pensó que era un mito, como el monstruo del Lago Ness pero aquí está. No ha sido fácil, tuvimos que reiniciar el proyecto un par de veces para mantener la calidad. Ahora sabemos que llegará en 2011".
- Sobre el protagonista**
 "En gearbox hemos respetado al máximo el concepto y el trabajo que 3D Realms (la creadora del clásico) había hecho hasta el momento. Y también su estilo: como habéis podido ver durante la demo jugable, Duke sigue siendo un auténtico macarra".
- Sobre los fans:** "Creemos que hemos hecho un buen trabajo y que los fans de la saga no se sentirán decepcionados. El juego está lleno de guiños a esos fans, desde el espejo en un baño que era el inicio de «Duke Nukem 3D» hasta las frases míticas de Duke como "¡Balls of steel, baby!".
- Sobre el juego:** "No todo será pegar tiros como locos, aunque nos encanta. También podremos interactuar con montones de objetos del escenario y participar en distintos minijuegos como un pinball, explorar el museo privado de Duke o practicar con un saco de boxeo.



STEVE es "fan" de Hobby. Mirad lo sonriente que posa con ella junto a Borja.



EL TONO MACARRA, gamberro y cargado de chistes "fáciles" típico de la saga volverá a ser seña de identidad en el nuevo «Duke Nukem» y eso nos encanta.



TAMBIÉN CONDUCIREMOS vehículos como este bestial "monster truck", un 4x4 de ruedas gigantes con el que atropellaremos a los "condenados" aliens como si nada.

NUEVOS DATOS - PS3, XBOX 360 Y Wii

Novedades en el frente de batalla

A medida que se acerca el 9 de noviembre, la fecha de su lanzamiento, se desvelan nuevos datos sobre **Call of Duty Black Ops**, el "shooter" más esperado del año.

Para "calentar" el lanzamiento de «Call of Duty Black Ops», Activision está revelando jugosa información sobre sus distintos modos de juego. La más espectacular, sin duda, es la **inclusión de un modo estereoscópico en 3D (en televisores compatibles)**. Además, se han hecho públicas nuevas localizaciones (entre ellas **Kowloon, en Hong Kong, y una base submarina que se suman así a Rusia, Laos, Cuba y Vietnam**). También comienzan a confirmarse los actores de doblaje que darán vida en la versión norteamericana al sargento Reznov (Gary Oldman) y a Jason Hudson (Ed Harris) y la **banda sonora, que correrá a cargo de Sean Murray, el**

compositor de «Call of Duty World at War».

La última sorpresa que nos espera en el modo historia es la aparición de personajes reales, como McNamara, que era el secretario de defensa de los EE.UU. durante la administración Kennedy.

En lo que respecta al modo multijugador, se han revelado **los editores de personajes, armas y emblemas**, y ya conocemos más detalles sobre los "wager match". Se trata de partidas "por dinero" en diferentes modos; con armas aleatorias (la misma para todos los jugadores) sin armas de fuego (sólo cuchillo, hacha y ballesta) con una sola bala o mejorando progresivamente. *



EL MODO HISTORIA tendrá una duración similar al de «Modern Warfare 2» (entre 6 y 8 horas) aunque resultará más intenso y tendrá guiños a personajes y hechos históricos.



EL USO DE VEHÍCULOS ha cobrado importancia. Sabíamos que podríamos pilotar un helicóptero Super Hind y tripular un avión SR-71, y ahora se ha desvelado la posibilidad de conducir una moto.

LA PERSONALIZACIÓN

EN EL MULTIJUGADOR podemos crear nuestro soldado a medida. Las armas (con sus mejoras) y las ventajas sólo estarán disponibles al alcanzar un rango. Pero no se lograrán de modo automático, sino que tendremos que "comprarlas" con puntos conseguidos en el juego.



EL EDITOR nos permitirá cambiar de aspecto, escoger entre más de 40 armas, ventajas, rachas de muerte...



LA PINTURA FACIAL y nuestro emblema se podrán modificar. Hasta podremos colorear nuestras armas.

TERROR SOVIÉTICO

LA PLANTA GK NOVA 6 es una base experimental (y una página web) donde descubrir nuevos detalles sobre el modo zombi de «Black Ops». Como os adelantamos, el juego tendrá distintos niveles con muertos vivientes (al menos dos, en Vietnam y la URSS) e incluirá modo cooperativo, online y a pantalla partida, para cuatro.



ERES LA ÚNICA OPORTUNIDAD PARA ALBION
Y SU MAYOR AMENAZA.



FABLE III

ES UNA REVOLUCIÓN

Establece alianzas. Rómpe las. Desata una revolución.
Derroca un reino. Dirige una nación. Gáñate la lealtad
de la gente y expulsa al rey. El pueblo está furioso y te
roca a ti liderarlo a través de estos tiempos tan oscuros.
Tu gran arma contra la tiranía son tus fieles seguidores.

16
www.pegi.info

XBOX
LIVE

Microsoft
game studios



¡Juega a Fable III: Kingmaker y
gana oro para gastar en Fable III!



FABLE III
KINGMAKER

Únete gratis en fable3kingmaker.com

XBOX 360.

Jump in

ANUNCIO - PS3, XBOX 360

Plaga de zombis en el lejano Oeste

Red Dead Redemption crece con **Undead Nightmare**.

«Red Dead Redemption» va a tener un nuevo contenido descargable que incluirá nuevas andanzas de John Marston en el lejano Oeste. El pack se llamará «Undead Nightmare», y se apuntará a la moda de los zombis para incluir un nuevo modo campaña en el que Marston deberá buscar la cura a una plaga extendida a lo largo de la frontera. Eso no será todo, ya que también se incluirán nuevos movimientos, armas, animales zombis, criaturas mitológicas e incluso una nueva localización. Además, habrá nuevos modos multijugador, como Undead Overrun, en el que haremos frente a oleadas de ataques de los zombis. El DLC saldrá el 26 de octubre, y se podrá adquirir a un precio de 9,99 € (PS3) u 800 Microsoft Points. *



LOS ZOMBIS invadirán las tierras del Viejo Oeste americano, pero a John Marston no le temblará la mano a la hora de acabar con los "no muertos".

ANUNCIO - PLAYSTATION 3

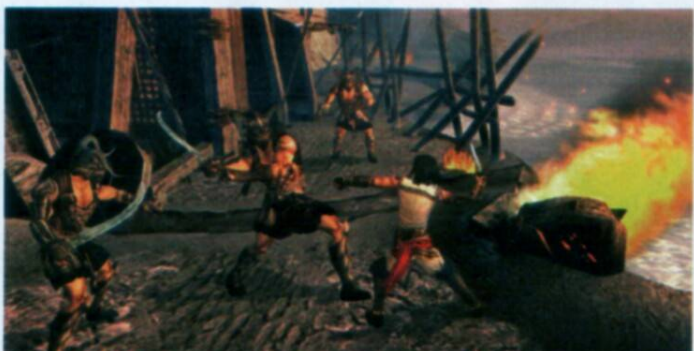
Las 3D no dan tregua

La trilogía de **Prince of Persia** de la pasada generación se apunta a la moda.

El avance de las 3D sigue su curso. Ubisoft ha confirmado que reeditará el 18 de noviembre, en exclusiva para PS3 y en un solo Blu Ray, la trilogía «Prince of Persia» en HD y 3D. El pack incluirá «Las arenas del tiempo», «El alma del guerrero» y «Las dos coronas», los tres juegos que salieron para PlayStation 2, Gamecube y Xbox. En total, la trilogía supondrá cerca de 30 horas de diversión llena de aventuras, plataformas y combates. *



LA TRILOGÍA DE PRINCE OF PERSIA se reeditará en exclusiva para PS3 en un Blu Ray que incluirá los tres juegos de PS2, con cerca de 30 horas de aventura.



EL PRÍNCIPE volverá a hacer gala de todas sus habilidades con un mejorado aspecto gráfico en alta definición que aprovechará las 3D estereoscópicas.

INTERNET ONLINE

DC Universe se va al próximo año

«DC Universe Online», el juego de rol y acción para PS3 inspirado en los cómics de DC que debía salir este mes de noviembre, ha visto aplazado su lanzamiento hasta 2011, en una fecha aún sin fijar. Sony ha anunciado que, en Estados Unidos, aquéllos que tuvieran reservado el juego (o lo hagan antes del 15 de noviembre) tendrán acceso a una beta desde el 30 de noviembre.

Call of Duty Black Ops tendrá zombis

Treyarch ha confirmado oficialmente lo que era un

rumor a voces: «Call of Duty: Black Ops» incluirá un modo de juego multijugador en el que habrá que enfrentarse a hordas de zombis, como ya pasó en «Call of Duty: World at War». Se podrá jugar en cooperativo, con hasta cuatro jugadores. Asimismo, las ediciones Prestigio y Blindada incluirán cuatro mapas actualizados de los que ya se vieron en «CoD: World at War».

Microsoft Zune amplía su oferta

El servicio de películas y música de Microsoft Zune ampliará su oferta en España durante este otoño, merced a su integración con Windows

y Windows Phone 7, que se suman al servicio de Xbox Live. Así, algunas de las novedades serán un software gratuito para organizar nuestra colección, el Marketplace (para descargar música en MP3 y videos musicales) o el Zune Pass (una suscripción mensual por 9,99 euros para descargas ilimitadas de música y streaming).

Just Cause 2 y sus cifras asustan

Eidos ha dado a conocer algunas de las estadísticas acumuladas por los jugadores de «Just Cause 2». El número global de horas de juego es de... ¡26.118.470!

WEB DE MODA

<http://apps.facebook.com/projectlegacy>

Esta aplicación de Facebook con forma de minijuego social permite profundizar en el mundo de «Assassin's Creed», a la espera del 18 de noviembre, cuando saldrá a la venta «La Hermandad».



Otras webs recomendadas:

- www.djhero.com
- www.epicgames.com/technology/epic-citadel
- www.youtube.com/parkourtour



en voz baja

por javier abad

→ ¡Hola chicos! Veo caras de ansiedad por saber los últimos rumores, así que no me enrolló: **Level 5**, la compañía responsable de la saga «Layton», se ha convertido en el estudio de moda en Japón. Tanto, que **Keiji Inafune**, una de las estrellas de Capcom, **está trabajando con ellos en un proyecto secreto**.

→ Como la popularidad de **Lara Croft** anda un poco de capa caída últimamente, sus creadores están explorando nuevas vías para reflotar la saga. He oído que para la próxima entrega están pensando en **un mundo abierto tipo «GTA»** situado en una isla japonesa y con una Lara joven e inexperta.

→ Mis antenas espía también han captado que **Sony** ha enviado a un selecto grupo de estudios los **primeros kits de desarrollo de PSP2**. Parece que la sucesora de la portátil cobra cada vez más fuerza.

→ Jacques Belletête, ex-director artístico de Ubisoft que ahora trabaja para Eidos en «Deus Ex», ha desvelado que en su día se pensó en un **«Prince of Persia» ambientado en la época actual** y en un «Assassin's Creed» para PS2 y la primera Xbox.

→ Os dejo con lo que sería un notición: dicen que el mismísimo **Spielberg quiere comprar los derechos de «Halo»** para rodar la película. ¡Ojalá sea cierto!



EL JEFE MAESTRO y Steven Spielberg podrían formar una pareja... de cine.

RETRASOS - TODAS LAS CONSOLAS

Grandes juegos que se hacen esperar

Una "epidemia" de retrasos afecta a juegos muy esperados.

Los retrasos en el lanzamiento de los juegos comienzan a convertirse en algo habitual. Al sonado cambio de fechas de «Gran Turismo 5», cuyo lanzamiento se pospone hasta el mes de diciembre, hay que sumar los de «Gears of War 3» (del 5 de abril de 2011 a finales de año) y «Little Big Planet 2», que no saldrá hasta el mes de enero. Otro de los grandes afectados ha sido la última entrega de «NBA Elite», que se ha quedado sin fecha definitiva. *



GEARS OF WAR 3 estaba anunciado para el 5 de abril de 2011, pero no saldrá hasta finales del año próximo, coincidiendo con la campaña de Navidad.



LITTLE BIG PLANET 2

El juego más creativo llegará a PlayStation 3 en enero de 2011, con un editor más completo y compatible con Move, para satisfacer a los fans.

¡Qué flash!

"Estoy deseando trabajar en Dreamcast 2. Echo de menos cuando estaba involucrado en la producción de hardware en Sega. Si tengo la oportunidad, quiero volver a estarlo."

YUJI NAKA, creador de Sonic



PRESENTACIÓN - XBOX 360

Una visita a la casa Kinect

Microsoft nos invitó a la casa **Kinect** para probar su nuevo periférico.

Un montón de famosos, entre los que también se encontraban los integrantes de vuestra revista favorita, pudo probar Kinect en su fiesta de lanzamiento. Pero Microsoft no quiere que Alaska, los Estopa o Dover sean los únicos en jugar con Kinect, así que ha montado la casa Kinect en Madrid, donde se pueden disfrutar sus primeros lanzamientos hasta el 14 de noviembre. Eso sí, antes de acudir tenéis que solicitar cita previa a través de la página www.casakinect.es. ¡No dejéis escapar esta oportunidad! *



LOS ESTOPA, Carmen Lomana o David Delfín fueron algunos de los famosos que probaron Kinect en la fiesta de lanzamiento.

BECOME THE GREATEST



NBA 2K11

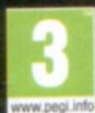
**NO TE PIERDAS LA GUÍA DE
NBA 2K11 EN WWW.2KSPORTS.ES
A LA VENTA EL 8 DE OCTUBRE DE 2010**



XBOX 360

XBOX
LIVE

Wii



PlayStation



PlayStation Network



Según Gamerankings.com en 2000-10 y los datos de NPD. © 2009-2010 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de jugadores de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales. Diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos equipos de la NBA, y no podrán usarse total o parcialmente sin un permiso previo y escrito de NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft de empresas y se usan con permiso de Microsoft. "PlayStation" y el logotipo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El logotipo de PlayStation Network es una marca de servicio de Sony Computer Entertainment Inc. Wii y el logotipo de Wii son marcas comerciales de Nintendo. © 2006 Nintendo. El icono de las valoraciones es una marca comercial de Entertainment Software Association. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

¡Mas de 180 millones!

Esta claro que Nintendo acertó de pleno cuando pensó en ofrecernos la opción de crear nuestro "yo virtual".



ANUNCIO - PS3, XBOX 360, Wii Y DS

Llega el gran Capitán

Las barras y estrellas están de moda otra vez con **Captain America: Super Soldier**.

Coincidiendo con el estreno en verano de la película "El Capitán América: el primer vengador", Sega nos traerá este videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial y protagonizado por el super soldado Steven Rogers, el Capitán América. El juego mezclará elementos plataformeros con combates cuerpo a cuerpo en los que el uso del poderoso escudo del super héroe, como en el cómic, será fundamental para protegernos y atacar a los enemigos. *



EL CENTINELA DE LA LIBERTAD se enfrentará con villanos del cómic como Cruz de Hierro, las fuerzas de Hydra y hasta con su gran archienemigo, Cráneo Rojo.



EL GUION DEL JUEGO, distinto al de la película, lo está escribiendo Christos Gage, que ya se encarga de la serie de cómics de "Los Vengadores: La Iniciativa".

GANADORES DEL CONCURSO CRACKDOWN 2

CONSOLA XBOX 360 250GB (WI-FI INTEGRADO) + JUEGO CRACKDOWN 2 + CABLE TRANSFERENCIA DATOS + Suscripción a Xbox Live durante un año

RENÉ RÍO CASTAÑO ASTURIAS

GANADORES DEL CONCURSO NAUGHTY BEAR

JUEGO NAUGHTY BEAR PARA PS3 + AGENDA

Vitania Casanova Álava
JonatHan Vega Latorre Asturias
Javier Olivares Redondo Baleares
Javier Montesino Sanz Castellón
Juan Antonio Peris Romero Castellón
Raúl Serrano Escabias Jaén
Eduardo García Sánchez Madrid
Santiago Jiménez Téllez Madrid
Manuel Trabajo Carrillo Sevilla
Abel Gutiérrez Sanjuán Tenerife

JUEGO NAUGHTY BEAR PARA XBOX 360 + AGENDA

Ramón Muñoz Sáez Albacete
Andrés Sánchez Ródenas Alicante
Valentín Mellado León Barcelona
Lluís Serra Mollar Barcelona
Alberto Castillo Sires Barcelona
Félix Notario Blas Ciudad Real
David Martínez Vadillo Guadalajara
Johan González Sanjuán La Rioja
Miguel García Jiménez Málaga
Carlos Manuel Vela Cabello Sevilla

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses

GRAN TÚRISMO 5

SE HA RETRASADO (y ya van unas cuantas veces), aunque se mantiene su fecha de lanzamiento para antes de 2011.



JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
CSI La Conspiración	PS3, Xbox 360	Aventura	28 de octubre
SAW 2	PS3, Xbox 360	Terror	28 de octubre
Shaun White Skateboarding	PS3, 360, Wii	Deportivo	28 de octubre
The Shoot	PS3	Disparos	28 de octubre
TV Superstars	PS3	Varios	28 de octubre
Bakugan: Defensores...	PS3, Xbox 360, Wii	Aventura	29 de octubre
Fable III	Xbox 360	Aventura	29 de octubre
Star Wars Poder de la Fuerza II	PS3, 360, Wii	Aventura	29 de octubre
WWE Smack vs Raw 2011	PS3, Xbox 360, Wii	Lucha	29 de octubre
The Conduit 2	Wii	Shoot 'em up	2 de noviembre
Eyepet	PSP	Varios	4 de noviembre
God of War Ghost of Sparta	PSP	Aventura	4 de noviembre
The Fight	PS3	Lucha	4 de noviembre
Time Crisis Razing Storm	PS3	Disparos	4 de noviembre
007 Blood Stone	PS3, Xbox 360	Acción	5 de noviembre
Goldeneye	Wii	Shoot 'em up	5 de noviembre
Dragon Ball Z Raging Blast 2	PS3, Xbox 360	Lucha	5 de noviembre
Splatterhouse	PS3, Xbox 360	Acción	5 de noviembre
Call of Duty Black Ops	PS3, Xbox 360	Shoot 'em up	9 de noviembre
Dance Central	Xbox 360	Varios	10 de noviembre
Joyride	Xbox 360	Velocidad	10 de noviembre
Kinect	Xbox 360	Periféricos	10 de noviembre
Kinect Sports	Xbox 360	Varios	10 de noviembre
Kinectimals	Xbox 360	Varios	10 de noviembre
Motion Sports Kinect	Xbox 360	Varios	10 de noviembre
Your Shape	Xbox 360	Varios	10 de noviembre
Invizimals Shadow Zone	PSP	Varios	11 de noviembre
Rayman RR Regreso al pasado	Wii	Minijuegos	11 de noviembre
Ghost Recon Predator	PSP	Shooter	15 de noviembre
Assassin's Creed Hermandad	PS3, Xbox 360	Aventura	18 de noviembre
EA Sports Active 2	PS3, Xbox 360, Wii	Varios	18 de noviembre
Harry Potter y las reliquias...	PS3, 360, Wii	Aventura	18 de noviembre
Need For Speed Hot Pursuit	PS3, Xbox 360	Velocidad	18 de noviembre
Singstar Dance	PS3	Musical	18 de noviembre
Singstar Guitar Star	PS3	Musical	18 de noviembre
Marvel Superhero Squad	PS3, 360, Wii	Aventura	19 de noviembre
Tron Evolution	PS3, 360, PSP	Aventura	19 de noviembre
Michael Jackson	Wii	Musical	25 de noviembre
Majin and the Forsaken...	PS3, Xbox 360	Aventura	26 de noviembre
Nail 'd	PS3, Xbox 360	Velocidad	26 de noviembre
Ghost Recon	Wii	Acción	noviembre
Ghost Trick Detective Fantasma	DS	Aventura	noviembre
Split Second	PSP	Velocidad	noviembre
Gran Turismo 5	PS3	Velocidad	diciembre

P Precio reducido N NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado los distribuidores hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosk

→ NINTENDO ACCIÓN

¡¡Nintendo Acción te invita a una fiesta!!

■ **En portada:** «Wii Party», el juego más fiestero del momento. Lo analizan con todo detalle y os muestran sus 80 minijuegos.

■ **Reportaje 3DS.** La consola más esperada está cada vez más cerca. Descubrid todos los datos, empapaos de los juegos que vienen y flipad con todo lo que saben de ella.

■ **«Sonic Colours».** Es uno de los próximos bombazos para Wii. Y en Nintendo Acción lo han probado a tope para contaros todo lo que tendrá.

■ **Novedades de lujo.** Además de «Wii Party», os traen las reviews de los futboleros «FIFA11» y «PES 2011», del genial «Layton y el futuro perdido», de «Las aventuras de Aragorn», «Sengoku Basara», «NBA Jam», y las mejores descargas disponibles en la tienda virtual.

■ **En la Revista Pokémon,** avance total de «Pokémon Ranger Trazos de luz», el nuevo Pokémon que está a punto de salir en DS, y la octava entrega de la guía Oro y Plata con trucos y estrategias para arrasar Kanto.



→ E-GIRL

Todos los éxitos de Disney

■ **Reportaje «Sube al escenario con tus ídolos»:** ¿Sabéis que «Disney Sing It Party Hits» reúne a todos los artistas que os molan? Demi, los Jonas, Selena, Justin Bieber... ¡y muchos más! Con este juego podréis cantar sus canciones y sentirnos como auténticas estrellas.

■ **Reportaje «Ponte guapa en Internet».** Os traen las webs con los mejores trucos de belleza. ¿Os los vais a perder?

■ **Reportaje «Tu tele está en Tuenti».** ¿Sabéis que en esta red social no sólo están vuestros amigos? También vuestros programas y series favoritas. ¡Descubridlas y compartidas!

■ **Videojuegos:** Moveos con «Start the party»; bailad con «Grease» o «Dance Central»; rodad en «Sonic Colours» o vivid una historia de misterio en «Last Window»... ¡vuestra consola echa humo!

Y de regalo, un gloss de frutas.



→ PLAYMANÍA

Todo sobre La Hermandad

■ **En Portada.** Tras probar el juego en primicia, adelantan nuevos datos sobre «Assassin's Creed La Hermandad», una genial aventura que, entre otras muchas novedades, ofrecerá un completo modo multijugador. Si os gustó la anterior aventura de Ezio, no os lo podéis perder...

■ **A todo gas.** Repasan los próximos juegos que harán rugir el motor de PS3, desde «Gran Turismo 5» a «NFS Hot Pursuit», sin olvidarse de «Test Drive Unlimited 2», «MotorStorm Apocalypse», «Driver San Francisco»...

■ **Novedades:** analizan «Medal of Honor», «Castlevania Lords of Shadow», «Naruto Ultimate Ninja Storm 2», «NBA 2K11» y muchos más, sin olvidar los avances de «Call of Duty Black Ops», «Dragon Ball Raging Blast 2», «God of War Ghost of Sparta»...

■ **Y de regalo...** PlayManía también ofrece completamente gratis 4 chapas exclusivas de «Gran Turismo», «God of War» y «Killzone», para que llevéis vuestra pasión por los videojuegos siempre con vosotros, ya sea en la cazadora, en la mochila... ¡No os quedéis sin ellas!



→ MICROMANÍA

Los mejores juegos de PC

■ **Descubrid qué prepara Blizzard** para el lanzamiento de «World of Warcraft: Cataclysm» y la espectacularidad de las persecuciones del nuevo «Need For Speed Hot Pursuit».

■ **En review,** tenéis los análisis de «Fallout New Vegas» y del trepidante «F1 2010». Y en el DVD, completad la colección en PDF del 25º Aniversario de Micromanía y además disfrutad de un Reportaje Interactivo con los mejores juegos que saldrán durante las próximas Navidades.

■ **Además, de regalo,** una gran aventura para los fans de la serie: «CSI Oscuras Intenciones».



"Mejor juego
de Rol E3 2010."

 **MeriStation**

Fallout NEW VEGAS

18
www.pegi.info



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Fallout® New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

WWW.FALLOUTNEWVEGAS.COM

¡LA FERIA EN IMÁGENES!

GAMEFEST

Feria de Videojuegos 2010

La primera feria de videojuegos en España fue todo un éxito. Cantidad y variedad de títulos, eventos y una asistencia masiva de jugones.

Han sido tres días muy intensos. Había una gran expectación por disfrutar de la primera videojuegos que se celebra en nuestro país. Algo que se demostró en la asistencia de jugadores de todo el país que, salvo el viernes (día laborable) agotaron las entradas. Todas las compañías y distribuidoras (salvo Activision) se dieron cita en el Pabellón 6 del IFEMA de Madrid, y colocaron a disposición del público los títulos más importantes, tanto los ya

disponibles como los que tienen previsto su lanzamiento en los próximos meses.

→ **AUNQUE NO HUBO ANUNCIOS** de ningún tipo (no es esta una feria que pretenda competir con el E3 o el Tokyo Game Show), GAMEFEST ha supuesto un encuentro de toda la industria del videojuego en España, compañías, usuarios y medios. Aunque es evidente que hay elementos que mejorar, el resultado ha sido muy positivo. Objetivo para el año que viene: ¡más y mejor!



SONY dio un gran protagonismo a «GT 5», Move y los nuevos «Singstar».

LA FERIA EN CIFRAS

- **Fechas:** Del 8 al 10 de octubre.
- **Lugar:** Pabellón 6 del IFEMA de Madrid
- **Asistencia:** 40.000 personas
- **Qué se vio:** Decenas de juegos y más de 100 eventos.



PONERSE EN FORMA fue la opción de algunos en estas cabinas de Kinect.



UBISOFT dividió su propuesta entre «Assassin's Creed» y los divertidos Rabbids.



NAMCO BANDAI llevó juegos como «Fallout» o «DB Raging Blast 2».



ELECTRONIC ARTS llevó a Gamefest la propuesta deportiva de «Active 2».



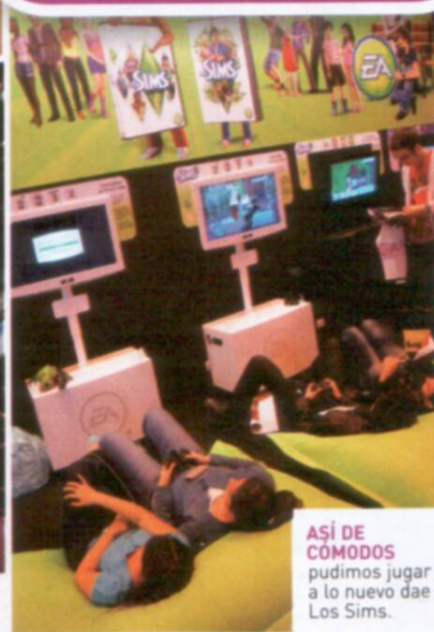
EN MICROSOFT la gran estrella fue Kinect, con un escenario muy espectacular.

LOS STANDS

Poco tuvieron que envidiar los stands del GAMEFEST a los que estamos acostumbrados a ver en el E3. Eso sí, todo a un tamaño más reducido, como es lógico. El aspecto general fue espectacular y hubo propuestas de todo tipo.



ESTE AUTOCAR de «NBA 2K11» logró captar la atención de muchos jugadores. Jordan les esperaba.



ASÍ DE CÓMODOS pudimos jugar a lo nuevo de Los Sims.



KOCH MEDIA se destapó con juegos de Eidos, Capcom y Square..



EN SEGA la presencia de Sonic y sus nuevos juegos acapararon el stand..

■ Así fue Gamefest



GRAN TURISMO 5 fue una de las estrellas de la feria. En esos días aún no se conocía el retraso.

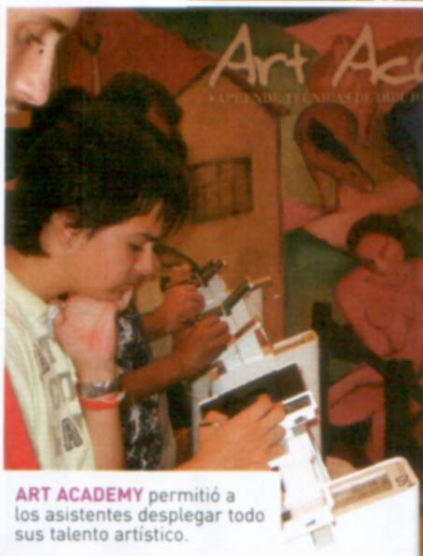


MEDAL OF HONOR se llevó la gloria de la guerra... ante la ausencia de su rival.

ASSASSIN'S CREED fue sin duda el otro gran triunfador del evento. Todos querían probarlo.

LOS JUEGOS

Hubo cantidad y variedad, aunque para probar algunos hubo que esperar colas interminables. Las consolas echaron humo.



ART ACADEMY permitió a los asistentes desplegar todo su talento artístico.



MICHAEL JACKSON tuvo su particular homenaje gracias al juego de Ubisoft.



NEED FOR SPEED no dejó indiferente a nadie ante sus espectaculares imágenes.



LOS BAILES en el stand de Ubisoft o Kinect se convirtieron en el alma de la feria.



STEVE BALLMER, jefe de Microsoft, fue la gran estrella invitada de Gamefest.

LOS EVENTOS

Competiciones, concursos, regalos, conferencias... las actividades fueron continuas en la feria.



PES 2011 organizó una competición con plaza para la final nacional del torneo.



LOS BAILARINES de Ubisoft estaban encantados de imitar a M. Jackson.



MARIO Y MEDAL OF HONOR cobraron vida durante el show. ¡Qué lujo!



F-1 2010 nos invitó a probarlo ¡en un auténtico bólido!



FIFA 11 recién salido del horno y con una legión de fans tras él.



ENSLAVED es capaz de provocar estas reacciones con sus alucinantes gráficos.



U DRAW es otro juego ideal para descubrir nuevos talentos.



ZELDA y su nueva aventura para Wii también se lucieron.



CHICAS GUAPAS disfraces muy currados y personajes imprescindibles como Sonic, Mario y Kratos.



ANIMADORES

¿Qué sería de una feria sin sus azafatas y personajes disfrazados? Aquí tenéis una muestra...

→ Lo mejor y lo peor

LO MEJOR

EL NÚMERO DE VISITANTES, más de 40.000 en los tres días. Había ganas de tener una feria así.

PODER PROBAR JUEGOS que aún no han salido, como «GT 5», «Assassin's Creed» o «Kinect».

LA ZONA RETRO, una idea muy original que aportó un elemento diferente a la feria.

EL AMBIENTE: Stands, disfraces, famosos, gente del sector... nada que envidiar a cualquier otra feria.



LO PEOR

LA AUSENCIA DE 3DS Y CALL OF DUTY. Dos bajas muy sensibles que empañaron la calidad de la feria.

LAS COLAS. Si, ya sabemos que hay que contar con ellas, pero a veces eran desesperantes.

LA CONFERENCIA DE STEVE BALLMER: Fue una pasada que viniera, pero a todos nos supo a poco. La duración fue algo escasa.

LA FALTA DE ALGÚN ANUNCIO o el estreno de algún trailer. Algo así le habría aportado aún más interés.



CONSOLAS Y MAQUINAS de los 70 y los 80 estaban disponibles con sus juegos originales. Una idea genial y muy acertada.



RETRO

Sin duda, el elemento más original de la feria. Un viaje en el tiempo maravilloso.

LA GENTE DE MICROSOFT no se cortó en demostrar las bondades de Kinect. Mirad a Javier, Juanita y Lidia en pleno baile. ¡Guau!

LAS COMPAÑÍAS

Allí estuvieron (casi) todos, tan simpáticos como siempre y dispuestos a colaborar en todo para que la gente lo pasara en grande.



DIANA de Sega nos demostró que tiene a Sonic embelesado. ¡No nos extraña!



LAS CHICAS DE THQ estuvieron así de sonrientes los tres días. Así da gusto.



JULIA Y LUCÍA de Ubisoft estaban así de bien acompañadas por los Rabbids.



RODRIGO de Digital Bros casi se nos echa un baile a lo "Travolta" con «Grease».

→ Concurso "By the Face"

En nuestra web **Hobbynews.es** organizamos un divertido concurso en el que queremos premiar a la foto más original y llamativa. Estas son algunas de las que han llegado. Si queréis ver más no dudéis en entrar a la web. ¡Os aseguramos que merecen la pena!



ARIEL ROTH canta en Singstar y posa con Hobby.

LOS FAMOSOS

Algunas caras conocidas del espectáculo no quisieron perderse un evento de este calibre.



PAU VÁZQUEZ Y CRISTINA PEDROCHE una coreógrafa y reportera muy jugonas.





LA GENTE DE SONY posa encantada con este Sack Boy a tamaño gigante.



EN KOCH MEDIA no daban a basto para presentar las novedades de Capcom, Eidos o Square. Pero posaron así para nosotros.



BORJA Y MERCEDES de Konami, junto al stand del solicitado «Castlevania».



MANUEL ya llevaba tiempo sin posar con alguna azafata. Y él, tan contento.



CARLOS Y MARIO se tomaron muy en serio lo de meterse en el papel. Luego no hubo quien les calmara.



MARIO se alió con Megamind para conquistar el planeta Tierra.

→ Vuestras opiniones

“ Probe el Sonic Colours, el GT5, me compré muchas cartas de World of Warcraft y cumplí mi sueño del Gamefest.....ver a una persona de la HobbyConsolas” Raúl Fernández

“ Cuando llegamos allí estábamos desbodados, no sabíamos qué hacer. Una cola de hora y media para jugar ocho minutos a la Hermandad” Miguel Martín Pérez

“ ¿Así que Nintendo iba a mostrarnos la N3DS en la GameFest, no? Pues ni rastro de ella!!” David el Balsera Dioniso

“ GAMEFEST 2010, éxito y gran día el que pasamos ayer en Madrid. Feria muy animada y entretenida, bien para ser la primera” Emoleo Aquiles Minotauro

“ Muy contento de que la feria haya dado todo lo que prometía: juegos en exclusiva, buen ambiente, jugones que conocer...” Marcos Fernández Berruezo

“ Decepcionante conferencia de Steve Ballmer en Gamefest, si es que a 10 minutos se le puede llamar conferencia” Jaime Martín Martín

LA REDACCIÓN

Allí que estuvimos toda la tropa de Hobby, que por algo fuimos la revista oficial. Y, por cierto, encantados de saludaros a muchos de vosotros.



DANIEL Y DAVID sobrevivieron a los ataques zombi de «Dead Rising 2» y a las preguntas del Gamelab.



DISFRUTA
DEL TRÁILER
Busca
"TROPICO FX"
You Tube

5x1
LA SAGA
TROPICO AL
COMPLETO

TROPICO



EDICIÓN COLECCIONISTA

VUELVE
EL HUMOR
INTELIGENTE
DE TROPICO



Totalmente en  español

Exclusivamente  para tu ordenador

HAEMIMONT
GAMES

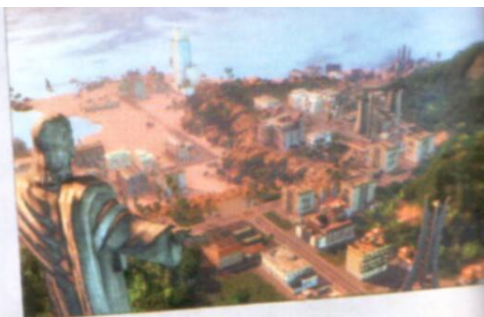
kalypso

Bienvenido a Trópico

Señor Presidente, Trópico es una isla en pleno Mar Caribe. Un auténtico paraíso lleno de oportunidades y riquezas naturales.



Visita sus monumentos



Una perla en el Caribe

Disfruta del poder absoluto

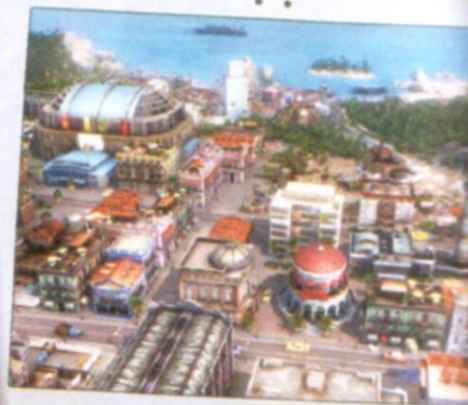
Señor Presidente, estamos a sus órdenes. Construya la ciudad con entera libertad y dicte leyes sin oposición.



Construye tu ciudad



Vive a todo lujo



Alcanza la prosperidad



Divierte a tus ciudadanos

Mantenlo a toda costa

Señor Presidente, recuerde que todo vale para perpetuarse en el poder: alianzas, sobornos, impuestos, guardia personal, cuentas en Suiza...



Refuerza tu armamento



Cuidate de los rebeldes



Ojo con tus decisiones...

80
EDIFICIOS



LA VISIÓN MÁS IRÓNICA Y DIVERTIDA DE UN DICTADOR EN UN PARAÍSO REMOTO



MANUAL A COLOR Y ACCESO A LAS PISTAS PARA SEGUIR EN EL PODER

GRAN ESTRENO
28 - OCTUBRE - 2010

19'95€

FX
FX INTERACTIVE CO.

¡La próxima primavera jugaremos en 3D!

LOS PLANES DE 3DS

La portátil más esperada ya tiene día de nacimiento: saldrá el 26 de febrero en Japón, y solo un mes más tarde en Europa y EE.UU.

Satoru Iwata, presidente de Nintendo, desveló a finales de septiembre uno de los secretos mejor guardados: el precio y la fecha de lanzamiento de Nintendo 3DS, la portátil que nos permitirá jugar en tres dimensiones sin tener que ponernos gafas. Lo hizo en la Nintendo Conference, un evento orientado al mercado japonés, y es que será el país nipón el primero que pueda disfrutar de la esperadísima consola. Allí saldrá el próximo 26 de febrero, pero la buena noticia es que nosotros solo tendremos que dejar pasar un mes más para encontrarla en las tiendas españolas, ya que Iwata confirmó que a Europa y EE.UU. llegará en marzo.

→ **DE MOMENTO SOLO SE CONOCE EL PRECIO PARA JAPÓN**, que será de 25.000 yenes (al cambio, unos 250 euros), pero eso nos permite hacernos una idea de lo que costará en el resto de territorios (el precio de los juegos no se conoce aún). Habrá dos colores de inicio, azul y negro, y vendrá con una tarjeta SD de 2Gb de capacidad. Para que os hagáis una idea de la expectación, Nintendo prevé vender 4 millones de consolas solo en el primer mes.

Satoru Iwata también detalló la conexión WiFi, que hará que 3DS reciba datos y se comuniquen con otras consolas aunque esté en reposo. Además, Nintendo prevé actualizaciones automáticas del firmware para prevenir la piratería. Por otra parte, todos los juegos de DS y DSi serán compatibles con 3DS, y además podremos transferirlos a la nueva portátil.



DATOS DEL LANZAMIENTO

■ EN JAPÓN:

- Saldrá el 26 de febrero.
- Costará 25.000 yenes (unos 250 euros).
- Habrá 2 colores, Aqua Blue y Cosmo Black.

■ EN ESPAÑA:

- Saldrá en marzo.
- El precio aún no se ha anunciado.



LOS 10 PRIMEROS JUEGOS

Estos juegos acompañarán a 3DS el día de su estreno en Japón. Aún no sabemos ni su precio ni si la lista será la misma cuando llegue a España.



■ S. Street Fighter IV 3D Edition

La renacida saga de lucha de Capcom trasladará los clásicos combates en 2D de los Ryu, Chun Li, Dalshim y compañía a unos espectaculares escenarios en 3D.



■ Pro Baseball Spirits

El béisbol es uno de los deportes predilectos en el país del sol naciente, y por eso la nueva consola de Nintendo contará allí con un juego de esta disciplina.



■ Nintendogs + Cats

La peculiar apuesta de la DS original de cuidar a un perro se verá aderezada en esta ocasión con la opción de poder criar también a compañeros felinos.



■ Pilotwings Resorts

Los "hombres pájaro" de esta mítica saga volverán a disfrutar de ambientes paradisíacos mientras utilizan todo tipo de artefactos voladores para ganar puntos.



■ Ridge Racer 3D

Este arcade de velocidad es un clásico en la primera hornada de las consolas de Sony, pero en esta ocasión hará de avanzada en "territorio Nintendo".



■ Samurai Warriors Chronicle

Creando nuestro propio samurái, habrá que hacer frente a batallas en las que iremos acompañados por generales que nos prestarán su ayuda.



■ Super Monkey Ball

Los minijuegos más "monos" no faltarán a la cita. Como es habitual en la saga, habrá que hacer todo tipo de cabriolas con estos simpáticos primates.



■ Zelda Ocarina of Time

La reedición de esta obra maestra será la estrella del lanzamiento. El apartado gráfico del mundo de Hyrule estará espectacularmente remozado para la ocasión.



EL PROFESOR LAYTON y su ayudante Luke tendrán que resolver decenas de desafiantes puzles.



■ P. Layton & the Mask of Miracle

Los ingeniosos puzles de una de las mejores sagas de Nintendo DS acompañarán al lanzamiento de la consola, explotando la tecnología de las 3D.



■ Steel Diver

Podremos tomar los mandos de un submarino y manejarlo a nuestro antojo mientras nos sumergimos o atacamos a navíos enemigos.



LINK tendrá que salvar a la princesa Zelda, viajando en el tiempo con la ayuda de una misteriosa ocarina.

MÁS DIVERSIÓN 3D

Los primeros meses de vida de la consola verán una avalancha de lanzamientos, con adaptaciones a las 3D de muchas de las mejores sagas de los últimos tiempos.

Resident Evil The Mercenaries 3D

■ Compañía: Capcom ■ Género: Acción

Retomando los escenarios y personajes que ya se vieron en «Resident Evil 4 y 5», este juego se basará en el modo de juego "Mercenarios", en el que hay que luchar contra oleadas de zombis y contra el reloj, en busca de la mejor puntuación. No habrá un modo historia propiamente dicho, pero se podrá jugar en cooperativo a través de la conexión Wi-Fi.



Kingdom Hearts 3D

■ Compañía: Square-Enix ■ Género: Rol

La unión entre personajes de Disney y de Square se volverá a repetir en este juego, que combinará los combates y el toque rolero que tan bien se le dan a Square-Enix con toda la magia de los Mickey, Donald y compañía.



Splinter Cell

■ Compañía: Ubisoft ■ Género: Aventura

El "remake" de «Splinter Cell: Chaos Theory» nos volverá a poner en la piel de Sam Fisher, en una misión de infiltración para detener una amenaza terrorista. Además de las 3D, el juego aprovechará las opciones de la pantalla táctil.



Starfox 64 3D

■ Compañía: Nintendo ■ Género: Shooter

«Lylat Wars», una de las primeras maravillas que vieron la luz en Nintendo 64, volverá a la palestra con una reedición en la que Fox, Falco, Slippy y Peppy pilotarán de nuevo sus espectaculares naves por el espacio exterior.

Dead or Alive Dimensions

■ Compañía: Team Ninja

■ Género: Lucha

Tras su buen trabajo con «Metroid Other M» en Wii, el Team Ninja llevará una de sus sagas más famosas a 3DS, para competir por el trono de la lucha con el prometedor «Street Fighter IV» de Capcom. La belleza de sus luchadoras, como Kasumi y Ayane, se verá apuntalada con nuevos personajes (aún no hay una lista definitiva) que prometen ofrecer espectaculares combates en tres dimensiones.





Metal Gear Solid Snake Eater 3D

■ Compañía: Konami

■ Género: Aventura

La aventura de Big Boss en Rusia, que ya pudimos vivir en PS2, será uno de los bombazos de la consola. Sus junglas y bosques estarán perfectamente adaptados a las 3D y el estilo de sigilo y acción será el habitual de la saga.



Mario Kart

■ Compañía: Nintendo ■ Género: Velocidad

Mario, Luigi y el resto de personajes de Nintendo se verán las caras de nuevo sobre una pista de carreras. No faltarán las setas, los plátanos y demás ítems habituales de la saga.



Driver

■ Compañía: Ubisoft ■ Género: Velocidad

Esta intensa saga de velocidad y acción tendrá su versión para 3DS. Por ahora sólo se han mostrado imágenes de conducción; no hay noticias sobre posibles zonas "a pie".



Animal Crossing

■ Compañía: Nintendo ■ Género: Simulador

El "simulador de vida" de Nintendo tendrá también su adaptación y seguro que explotará la capacidad para interactuar con los demás.

LOS MUCHOS "REMAKES" ESTARÁN GENIALMENTE ADAPTADOS A LAS 3D



Resident Evil Revelations

■ Compañía: Capcom ■ Género: Aventura

Chris Redfield y Jill Valentine echarán mano de todo su armamento para hacer frente a hordas de zombis en este juego, que, según parece, continuará los acontecimientos vistos en «Resident Evil 5» y tendrá escenarios tan téticos como un barco fantasma. Gráficamente, promete ser espectacular. La dinámica será la de las últimas entregas, con la cámara detrás del personaje y un sistema muy intuitivo para disparar.



Y la lista continúa...

- Ace Combat
- Animal Resort
- Asphalt 3D
- Assassin's Creed
- Batman
- Chocobo Racing
- Contra
- DJ Hero
- Dragon Quest
- Dynasty Warriors
- FIFA
- Final Fantasy
- Ghost Recon
- Kid Icarus Uprising
- Los Sims 3
- Megaman Legends
- Ninja Gaiden
- Paper Mario
- Pro Evolution
- Tales of the Abyss





PUBLIRREPORTAJE

PS3 - Xbox 360 - Wii - PC

A la venta
el 18 Noviembre



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

¡CONVIERTE LA CARRETERA EN UNA
PISTA DE CARRERAS Y PERSECUCIONES!

La velocidad es una necesidad para estos espectaculares vehículos. La longeva saga «Need for Speed» retoma sus raíces en este nuevo juego, en el que las persecuciones entre policías y corredores son el pan nuestro de cada día. Criterion Games, el estudio responsable de la saga «Burnout», se ha encargado del desarrollo, combinando los elementos básicos de ambas franquicias: velocidad pura y espectaculares choques. Así, «Need for Speed: Hot Pursuit» cuenta con una veintena de licencias, de marcas como Alfa Romeo, BMW, Mercedes, Jaguar o Lamborghini. A lo largo de Seacrest County, un territorio inspirado en California y lleno de desiertos, bosques,

montañas y costa, hemos de domar bestias que superan los 250 km/h, ya seamos policías o burladores de la ley, con un control arcade que permite hacer grandes derrapadas o salir disparados en velocidad mediante el empleo de óxido nítrico.

LOS ACCIDENTES DURANTE LAS CARRERAS son uno de los platos fuertes. No sólo hay que cuidarse de tomar bien las curvas, sino también de esquivar el tráfico que encontremos de frente y, sobre todo, de los rivales, que nos atacan con todo tipo de marrullerías. Si somos policías, nuestro deber es detener a los corredores ilegales y, para ello, tenemos a disposición armamento policial de alto poder destructivo: helicópteros, barri-

cadadas de vehículos, trampas de clavos e impulsos electromagnéticos. Sin embargo, los "anti-ley" tampoco son mancos, y cuentan en sus vehículos con un turbo y un sistema para hackear la tecnología de la autoridad, además de las trampas de clavos y los impulsos electromagnéticos. Según ganamos reputación, desbloqueamos nuevos eventos y diversas recompensas. Por otra parte, el modo online se ve aderezado por el "Autolog", un sistema que, como si de una red social se tratara, permite compartir récords y fotografías con otros usuarios, además de retarlos a superar diversos desafíos (incluso aunque un usuario tenga la versión de PS3 y otro, la de Xbox 360). ¿Necesitáis velocidad? Id tomando el volante.



PARA GANAR, aquí no basta con ser el mejor conductor. También hay que ser un hombre de acción.



LOS COCHES son espectaculares deportivos pertenecientes a una veintena de marcas de prestigio: Chevrolet, Bugatti, Maserati, Porsche, Lamborghini...



LOS ATAJOS añaden un plus estratégico a las carreras, pues, metiéndonos por caminos secundarios, podemos ganar cantidades preciosas de tiempo.



VELOCIDAD Y CHOQUES se combinan a la perfección en este espectacular juego de carreras.

FIFA 11

TAN REAL COMO VIVIR EL MEJOR PARTIDO DE FÚTBOL

El balón rueda ya sobre el césped de vuestras consolas gracias a «FIFA 11», el simulador de fútbol más completo de la actual generación y, probablemente, uno de los mejores de toda la historia. Tras la buena marcha de las últimas temporadas, este año la saga rompe moldes con un puñado de novedades que realmente convierten nuestra silla en una especie de butaca del Bernabéu o el Camp Nou desde la que disfrutar de los Messi, Iniesta, Xavi, Cristiano Ronaldo y compañía. Gracias a la extensa nómina de licencias (torneos de 24 países y 39 selecciones), podemos disfrutar del mejor balompié con cualquier equipo que se nos pase por la mente.

El control se apoya en un completo sistema en 360° con el que podemos hacer cualquier filigrana o movimiento. Así, el motor de colisiones asegura una lucha por la posesión de lo más realista. Lo mismo sucede con el nuevo sistema de pases (Pro Passing) y la física del balón, que permiten aplicar diversos efectos al cuero según la posición y la forma en que se golpee. Asimismo, gracias al apartado "Personality+", los futbolistas son clavados a sus homónimos reales, tanto en los gestos como en sus movimientos y sus numerosos parámetros estadísticos.

LOS PORTEROS son una de las grandes innovaciones jugables de esta entrega. Podemos controlar únicamente al guardameta y dedicarnos a frenar las acometidas de los rivales con todo tipo de palomitas. Gracias a esa nueva parcela de los partidos, en el modo online pueden confluír hasta 22 jugadores simultáneos, lo más parecido a un encuentro real que jamás se haya

visto. En el modo Carrera podemos tomar el rol de mánager, jugador, o mánager-jugador para disputar hasta 15 temporadas y construir un club de leyenda por medio de un completo sistema de fichajes y cesiones.

LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN contribuyen también a redondear un contenido estándar ya ingente de por sí. Así, podemos crear nuestro propio equipo (con todo lo relativo al club y a su plantilla de 25 jugadores), incluir cánticos y músicas para que suenen durante los partidos... Además, se han incluido rótulos televisivos durante los partidos para que éstos sean aún más reales. Con todo esto, ya podéis dejar de ver al Madrid de Mourinho o al Barcelona de Guardiola y apostar por este auténtico fútbol de salón, una maravilla del deporte consolero.



CADA JUGADOR cuenta con unos parámetros reales que se actualizan a través del online.



JUGAR COMO PORTERO es una característica introducida este año. Si decidimos controlar nosotros mismos al portero, hay que estar muy atento a los disparos de los rivales.



EL MODO ONLINE ofrece derbis de auténtico lujo. Podemos jugar partidos clásicos como los de siempre o de hasta 22 jugadores simultáneos, controlando cada usuario a un solo futbolista.

El terreno de juego está en el salón de tu casa



LOS MAESTROS MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ llevan, como cada año, la voz cantante en las narraciones.



EL EDITOR sirve para configurarse un equipo propio y para añadir cánticos y músicas personalizadas a los partidos.



EL MODO CARRERA se puede vivir como mánager o como jugador, a lo largo de 15 extensas temporadas.

➤ Novedades desde el paraíso de los videojuegos



aquí Tokio

por christophe kagotani

➔ Por fin, el **Tokyo Game Show 2010** nos trae buenas noticias. Después del declive de los dos últimos años, la feria ha sido un éxito de público y de títulos presentados. Lamentablemente, casi todos los lanzamientos de PS3 y Xbox 360 se han mencionado simplemente o se han mostrado en tráiler.

➔ Nintendo volvió a ser la gran ausente, sobre todo con la fecha de lanzamiento de 3DS a punto de revelarse en un evento posterior. Aún así, los anuncios de «Ni No Kuni», «Danboru Senki» o un nuevo «Inazuma Eleven», han mantenido el interés en la portátil actual.

➔ Capcom sorprendió a propios y extraños con el desarrollo del nuevo «Devil May Cry» en un estudio fuera de Japón. De hecho el mercado internacional ha cobrado tanta fuerza que no sería de extrañar que pronto le siguieran otras compañías.

➔ No obstante el juego que más atención acaparó de cuantos se mostraron para PS3 y Xbox 360 fue «Vanquish». Su éxito confirma la realización de una segunda parte de «Bayonetta», y además Shinji Mikami y Platinum Games han firmado un acuerdo para realizar, al menos, otro juego con Sega.

➔ Y hablando de Sega, esta es la primera vez que se han podido jugar títulos de Dreamcast en Xbox Live. El público se rindió ante «Sonic Adventure» y «Crazy Taxi», pero no se anunciaron más lanzamientos.

➔ El balance de la feria ha sido muy positivo, si bien, en el aire queda la incógnita de si los jugones se adaptarán a los nuevos sistemas de control, Move y Kinect, las principales apuestas de Sony y Microsoft.

➔ LA FERIA ha contado con más visitantes que otros años, aunque los juegos parecen orientados al mercado internacional.



ASÍ FUE LA FERIA JAPONESA

TOKYO GAME SHOW 2010

Después del bajón de otros años, parece que la industria japonesa comienza a remontar. Este año se ha batido récord de visitantes, y se han anunciado muchos títulos, en especial "shooters" y juegos de zombis, que parecen enfocados al público occidental.

MOVE Y KINECT ➔ Los juegos se mueven

SONY Y MICROSOFT HAN DEDICADO UN GRAN ESFUERZO para mostrar sus dispositivos de detección de movimientos. Mientras que Move se ve como una buena alternativa para los "shooters", Kinect aún tiene un largo camino por recorrer, ya que requiere más espacio para jugar. El primer paso ha sido la confirmación de que juegos como «Tekki», «Metal Gear Solid» y «Panzer Dragoon» serán compatibles. ★





CAPCOM

La compañía más en forma

DESPUÉS DE LA AVALANCHA DEL AÑO PASADO, esta compañía ha montado un stand más grande y accesible. En esta edición había enormes colas para probar el nuevo «Monster Hunter Portable» de PSP, en una zona dedicada a este juego en exclusiva. Por otra parte, las principales sorpresas han sido el anuncio de un «Devil May Cry» desarrollado por Ninja Theory (los creadores de «Enslaved» y «Heavenly Sword») -cuyo aspecto visual ha generado opiniones encontradas entre los fans- y «Marvel vs Capcom 3». Para cerrar las novedades, se mostró «Gyakuten Kenji» (un nuevo «Ace Attorney») en DS. *



« PESE A LA FUERTE APUESTA DE MOVE Y KINECT LOS VISITANTES SE AGOLPARON ANTE JUEGOS TRADICIONALES COMO GRAN TURISMO 5 Y MONSTER HUNTER »

PSP

Una portátil que sigue de moda



LA PEQUEÑA CONSOLA DE SONY HA TOMADO EL RELEVO DE PS2 como plataforma para la mayoría de jugones. Mientras que casi todos los juegos de PS3 y Xbox 360 están enfocados al público occidental, la portátil cuenta con auténticas joyas más del gusto japonés. A la cabeza se encuentran los «Monster Hunter» o «Phantasy Star», pero en esta feria también arrasaron un nuevo «Valkyria Chronicles», con una ambientación más oscura, y «Yakuza». Sin embargo, el plato fuerte serán los futuros lanzamientos de Square-Enix: dos nuevos «Final Fantasy» y «The 3rd Birthday». *



YAKUZA OF THE END sorprendió a los asistentes con su terrorífica ambientación. Seguramente ha cambiado a los mafiosos por un ejército de zombis.

GAL GUN, PUNTERÍA PARA LIGAR

EL JUEGO MÁS EXTRAÑO, y uno de los más divertidos, que se presentó en la feria fue esta propuesta de la compañía Alchemist. Se trata de un "shooter" para Xbox 360, en el que disparamos a chicas de instituto ¡con feromonas! Nuestro objetivo es encontrar el amor verdadero.



LOS JUEGOS

Este año, la feria japonesa ha batido récord de asistencia, pero eso no es nada comparado con la cantidad (y la calidad) de los juegos que se han presentado en el Makuhari Messe.

LANZAMIENTO → En Japón: **Octubre 2011** En España: **2011**



←
UN MONSTRUO Y UN NIÑO unen sus fuerzas en una aventura épica con tintes sentimentales, de los creadores de «Ico» y «Shadow of the Colossus».

■ PLAYSTATION 3 ■ SONY ■ AVENTURA DE ACCIÓN

THE LAST GUARDIAN

Después de su ausencia durante el pasado E3, no era de extrañar que la presentación del tercer juego de Fumito Ueda (el creador de «Ico») fuera lo más esperado de la feria japonesa.

LA RELACIÓN ENTRE UN NIÑO Y TRICO, UNA CRIATURA GIGANTE, es el eje central de la nueva aventura del Team Ico. Así lo pudimos comprobar en el último trailer del juego, y así nos lo confirmó su creador en una atestada rueda de prensa: *"Inicialmente tienen una relación fría, pero a medida que la historia progresa se estrecharán sus vínculos. Algunas veces Trico no escuchará al niño y otras sí, como un animal de verdad. Depende de los lazos emocionales entre ambos"*. Sobre el argumento, no se han aireado nuevos datos, pero Ueda sí quiso aclarar que alguno de los rumores que se han filtrado por Internet, como la posibilidad de que haya un

final triste, son falsos. Sólo quiso decir que se tratará de un final abierto. Sin embargo, sí que comparte el estilo de los dos juegos anteriores. Él mismo lo aclara: *"Pensamos que podíamos conectarlo al final de «Shadow of the Colossus», pero no hemos trabajado en ello. Honestamente, aún no sabemos si estará relacionado o no."*

EL SISTEMA DE JUEGO nos invitará a explorar unos escenarios majestuosos combinando las habilidades de Trico y del niño: *"Hemos creado un personaje muy poderoso, Trico, y para contrarrestarlo, el protagonista es débil. Es una coincidencia que sea un*

niño. Inicialmente el protagonista iba a ser una niña, pero no resultaba suficientemente fuerte para agarrarse. Además, al llevar faldas, podía resultar embarazoso", explica Ueda. Nosotros sólo controlamos al humano, capaz de trepar y colarse por sitios estrechos, mientras que nuestro peludo amigo se encarga de los combates y de aplicar la fuerza bruta para resolver algunos puzles. Sin embargo, apenas adelantaron más detalles sobre el desarrollo: *"Hemos adelantado la fase de I+D para que no haya retrasos. Ahora estamos al final de la fase de testeo, y casi a punto de pasar a producción "a toda máquina"*. *



LOS ESCENARIOS

Un mundo enorme y lleno de vida

LOS NIVELES DE «THE LAST GUARDIAN» son el elemento que más ha evolucionado respecto a los primeros juegos. Están diseñados por varias personas (ya que en «Shadow of the Colossus» eran trabajo de un sólo artista) y **se pueden modificar "sobre la marcha"**. Los escenarios cambian con nuestra interacción y transmiten ilusión de "vida" gracias a elementos como el viento, las mariposas o los cambios en la iluminación. Es algo natural. Por ejemplo, el niño se apoya contra las paredes como haría cualquier persona. *



« **UN NIÑO MUY ATREVIDO Y UNA CRIATURA GIGANTE COMBINAN SUS FUERZAS EN ESTA AVENTURA** »



LA COLECCIÓN



El regreso de Ico y Shadow of the Colossus

LOS DOS JUEGOS ANTERIORES van a ser reeditados en un solo Blu-Ray, como ya ocurrió con «God of War Collection». Obviamente no se trata de pasar simplemente los juegos de PS2 a PS3 y aumentar la resolución, **se han mejorado las texturas y la tasa de frames en algunas zonas**. Pero esta no es la única sorpresa que nos aguarda en la recopilación: **Ambos serán compatibles con la tecnología 3D**. «Ico» y «Shadow of the Colossus» tenían un diseño muy tridimensional, que ahora cobrará vida con esta nueva tecnología. El desarrollo no cambiará respecto a los juegos que se lanzaron en Europa (en EE.UU. tenía un final diferente) y podremos disfrutarlo en la próxima primavera. *

EL CREATIVO FUMITO UEDA

EL LÍDER DE TEAM ICO ya ha cumplido los cuarenta años, pero no tiene una larga lista de títulos a su espalda. Además de trabajar como animador en «Enemy Zero» para Sega Saturn, su trabajo se limita a «Ico», «Shadow of the Colossus» y «The Last Guardian». Eso sí, su talento es innegable. Ueda ha declarado que después le gustaría desarrollar un "shoot 'em up" en primera persona.



↓ otros juegos

LA DIVERSIÓN NO SE DETIENE

De entre todos los juegos que se presentaron en la feria, además de los que hemos destacado, también nos han llamado la atención éstos:



■ **DEVIL'S THIRD (PS3-360):** El creador de «Ninja Gaiden», Tomonobu Itagaki, presentó una nueva franquicia, que combinará los combates a espada con disparos en tercera persona.



■ **VIRTUA TENNIS 4 (PS3):** El simulador de tenis más divertido de las consolas regresa, en exclusiva para PS3, con un sistema de control adaptado a Move y con un modo en tres dimensiones.



■ **DRAGON QUEST MONSTER JOKER 2 (NDS):** La quinta entrega de la saga «Monsters» está disponible en Japón, y su desarrollo de rol, con combates por turnos y coleccionismo, arrasa.



■ **YAKUZA (PSP):** Este spin-off aprovecha la ambientación de la saga, en el barrio de Kamurocho en Tokio, para recrear unos combates (individuales o por equipos) muy emocionantes.

LANZAMIENTO → En Japón: **Diciembre 2010** En España: **2011**

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD

A la caza de un nuevo éxito

■ PSP ■ CAPCOM ■ ROL

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE LA FERIA ya estaba en versión jugable, con una zona dedicada en el stand de Capcom. Esta tercera entrega (que no será ninguna revisión, como «Unite») recuperará todos los escenarios de «Monster Hunter Tri», salvo las fases submarinas. También estarán las 12 armas iniciales y el mismo desarrollo multijugador, pero con un "look" inspirado en el Japón medieval. Entre las principales novedades estará la posibilidad de adoptar dos Felynes (y personalizar su aspecto y habilidades) para que nos acompañen en nuestra cacería. Y también podremos visitar una nueva aldea, Yukumo, que nos servirá como base de operaciones. *



NUEVAS CRIATURAS nos esperan en la tercera entrega de «Monster Hunter». La estética está inspirada en el Japón medieval, con más opciones de personalización.



LANZAMIENTO → En Japón: **2011** En España: **2011**

DEVIL MAY CRY

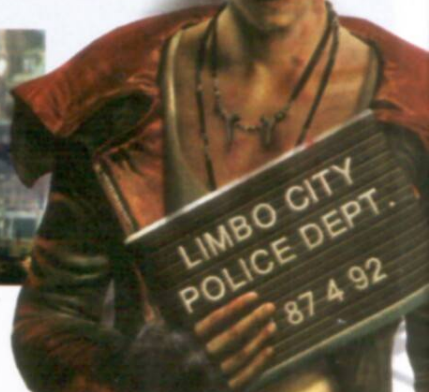
Diablos con estilo europeo

■ PS3 - XBOX 360
■ CAPCOM ■ ACCIÓN

SU NOMBRE ES DANTE, y luce un aspecto más juvenil de lo que nos tiene acostumbrados. «DMC», que es como se ha bautizado a esta quinta entrega, podría ser una precuela de la serie. De momento solo hemos visto un tráiler, en el que ya se adivinan elementos típicos de esta serie, como el sistema de combate (con dos pistolas y armas de filo) y algunas novedades, como un látigo y la posibilidad de usar partes del escenario para atacar. Este título está siendo desarrollado por el equipo británico Ninja Theory, que acaba de publicar «Enslaved». *



DANTE HA CAMBIADO DE ASPECTO pero conserva sus habilidades de combate (con armas de fuego y una espada).





© DISNEY, NINTENDO Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO



Disney **EPIC MICKEY**

EL VIDEOJUEGO

Navidad 2010

Wii

↓ otros juegos



■ **METAL GEAR SOLID RISING (PS3-360):** Raiden protagoniza una aventura situada entre «MGS 2» y «MGS 4», que será compatible con Kinect en Xbox 360 y que tendrá modo en 3D en la consola de Sony. El desarrollo estará basado en "cortar y coger".



■ **GOD EATER BURST (PSP):** Es una versión mejorada del primer «God Eater», un juego de rol muy inspirado en «Monster Hunter», pero con una fuerte carga argumental. El UMD incluye un potente editor de personajes y modos multijugador.



■ **RIDGE RACER 7 (PS3):** Bandai-Namco mostraba en su stand esta nueva edición del juego de 2006, que incorpora un filtro para verse en 3D en televisores estereoscópicos. En Japón este parche ya se puede descargar desde el pasado 1 de octubre.



■ **KILLZONE 3 (PS3):** Aunque ya pudimos jugar con este "shooter" durante el pasado E3, la principal novedad era la posibilidad de utilizar el detector de movimientos de Move y jugar en tres dimensiones. También se presentó el modo multijugador online.

LANZAMIENTO → En Japón: Octubre de 2010 En España: Enero de 2011

KINGDOM HEARTS RE: CODED

Otra ración de magia portátil

■ NINTENDO DS ■ SQUARE-ENIX ■ ROL

SE TRATA DE UN "REMAKE" DEL JUEGO que apareció en los teléfonos móviles en Japón hace unos meses. Su historia se sitúa a continuación de «Kingdom Hearts II» y está conectada con «Birth by Sleep», con Sora como protagonista y la aparición de las principales estrellas de Disney. El desarrollo combina exploración en 3D (con unos gráficos soberbios para tratarse de un juego de DS) y partes de acción y saltos en 2D. Además los controles aprovecharán la pantalla táctil. *



SORA Y LOS PERSONAJES DISNEY, como Mickey o el pato Donald, se enfrentan a una enorme aventura para desenmarañar el misterio descubierto por Pepito Grillo.



LANZAMIENTO → En Japón: 2011 En España: 2011

THE ANOTHER WORLD

Rol en el mundo de Miyazaki

■ PS3 ■ LEVEL 5 ■ ROL

EL ESTUDIO GHIBLI, los creadores de animes tan populares como «La Princesa Mononoke» o «El Viaje de Chihiro», ha colaborado con los responsables de «Dragon Quest» en este gigantesco proyecto. Se trata de la aventura de Oliver, un niño de 13 años que se sumerge en un mundo mágico para resucitar a su madre, que ha fallecido recientemente. Los gráficos son propios de una película de animación y el desarrollo es completamente abierto, aunque será "para todos los públicos"; un poco más sencillo que en otros juegos del género. Estará conectado argumentalmente con la versión de DS, pero ambos serán independientes. *



COMO SI FUESE UNA PELÍCULA del estudio Ghibli, tendremos que sumergirnos en un mundo mágico para recuperar a nuestra madre, que ha fallecido hace poco.



GA'HOOLE: LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES EL VIDEOJUEGO



DIVIÉRTETE CON EL VIDEOJUEGO Y SÉ UN GUARDIÁN
¡YA A LA VENTA!



PS3

Wii

NINTENDO DS

XBOX 360



LEGEND OF THE GUARDIANS: THE DREAMWORKS ANIMATION SKILOS. © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Warner Bros. Entertainment Inc. is the owner of the rights in the Legend of the Guardians: The Dreamworks Animation Skilos. All rights reserved. The Legend of the Guardians: The Dreamworks Animation Skilos is a trademark of Warner Bros. Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

↓ otros juegos



■ **INAZUMA ELEVEN 3 (NDS):** Es la tercera entrega de una saga de fútbol y rol, que a su vez está basada en una serie de animación tipo "Oliver y Benji". Este cartucho cuenta con nuevos personajes (con sus nuevos equipos) y mejoras jugables.



■ **DEAD RISING 2 CASE: WEST (XBOX 360):** El último paquete descargable de «Dead Rising» consiste en un nivel cooperativo en el que Chuck Greene y Frank West (el fotógrafo que protagonizaba juego anterior) comparten la acción.



■ **SHINING HEARTS (PSP):** Rick es un joven panadero que debe salvar el país de Wyndaria. Para ello se embarca en una aventura clásica, con combates por turnos (como en un juego de tablero) y un apartado técnico muy colorido e inspirado en el manga.



■ **FINAL FANTASY XIV ONLINE (PS3):** Aunque este juego de rol masivo está en marcha en su versión de PC desde el pasado mes de septiembre, la gente se arremolinaba ante la versión de PS3. Además de las mejoras visuales, el desarrollo estará más equilibrado.

LANZAMIENTO → En Japón: 2011 En España: 2011

YAKUZA OF THE END

Mafiosos salidos de sus tumbas

■ PS3 ■ SEGA
■ AVENTURA DE ACCIÓN

EL BARRIO FICTICIO DE KAMUROCHO, inspirado en las callejuelas de Shinjuku en Tokio, ha sido invadido por centenares de muertos vivientes. Kiryu Kazuma, Goro Majima y otros personajes de la saga (que alcanza su quinta entrega, aunque en Europa aún vamos por la tercera) se tienen que enfrentar a ellos a tiros. El desarrollo será mucho más ágil que en los juegos anteriores, con menos libertad de acción y más enfrentamientos. Además, el primer tráiler también nos ha adelantado la presencia de otros monstruos (similares a los licker de «Resident Evil») y la posibilidad de controlar vehículos, como un tanque. *



PARA ACABAR CON LAS HORDAS DE ZOMBIS que se pasean por Tokio, en este inesperado giro de la saga tendremos que poner a prueba nuestra puntería.



LANZAMIENTO → En Japón: 2011 En España: 2011

DISSIDIA 012 FF

Más peleas de fantasía

■ PSP ■ SQUARE-ENIX
■ LUCHA

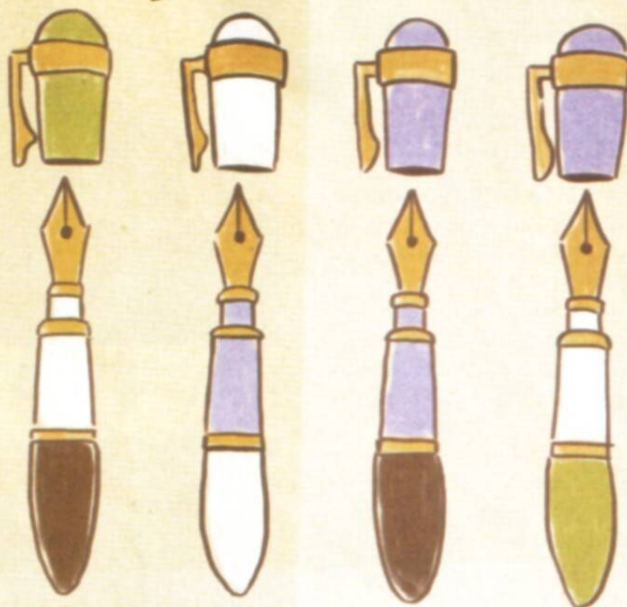
EL FILÓN «FINAL FANTASY» NO TIENE FIN. Dos años después de «Dissidia», estos personajes, rescatados de diferentes entregas de la saga, vuelven a enfrentarse en unos combates "uno contra uno" muy intensos. El sistema de control y los enormes escenarios 3D no parecen haber cambiado mucho, pero ya sabemos que habrá nuevos personajes. Entre ellos, los más destacados serán Lightning, la protagonista de «Final Fantasy XIII», Tifa, de «FF VII» y Kain. También se ha anunciado la posibilidad de pedir ayuda a otros personajes durante el combate. *



LIGHTNING, DE «FINAL FANTASY XIII», será uno de los nuevos personajes con los que podremos combatir en «Dissidia 012». El espectáculo está servido.



¡Descubre una de las más de 165
nuevas razones por
las que exprimírte el cerebro!



Sólo se puede usar una de estas plumas. Para descubrir cuál es, ten en cuenta estas indicaciones:

- Tal como están ahora, las cuatro tienen la tapa del color equivocado.
- Cuando todas tengan su tapa correcta, cada una tendrá sólo una parte blanca.
- La pluma que se puede usar está a la izquierda de la que debería tener la tapa verde.



EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

¡Resuelve enigmas para salvar Londres!

Ayuda al Profesor Layton y a Luke, su aprendiz, a investigar una misteriosa carta que han recibido del futuro. Viaja en el tiempo, descubre el misterio de la carta ¡y salva a Londres y a su Primer Ministro!

¡Más de 165 nuevos enigmas! Descubre una nueva serie de enigmas, desbloquea características extra e incluso descarga nuevos desafíos semanales. ¡Prepárate para enfrentarte a una apasionante investigación con El Profesor Layton y el Futuro Perdido!



Registra
los 3 juegos
del Profesor Layton
y podrás conseguir
este archivador
de coleccionista
por sólo
600 estrellas.

7
www.pegi.info

NINTENDO DS



© 2010 LEVEL 5 INC. TM, IN, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO

↓ otros juegos



■ **LORD OF ARCANA (PSP):** Es el enésimo juego de rol inspirado en «Monster Hunter». En este caso, lo más destacable es el sistema de combate mediante cartas, en la línea de lo que vimos en la versión portátil de «The Eye of Judgement».



■ **MYSTERY ROOM (NDS):** Otro juego desarrollado por Level 5, creadores de «Dragon Quest», que nos propone resolver un misterio mediante minijuegos, como la saga del profesor Layton. Está protagonizado por dos simpáticos estudiantes.



■ **MARVEL VS CAPCOM 3 (PS3-360):** Cada vez que se muestra este espectacular juego de lucha aparecen nuevos personajes. Los últimos han sido Tron Bonne (de «Megaman Legends»), X-23 y nuestro «amistoso vecino» Spider-Man.



■ **THE ANOTHER WORLD (NDS):** Es una precuela del juego de PS3, desarrollado en conjunto por Level 5 y el Studio Ghibli. En esta ocasión utiliza una perspectiva aérea, con modelos en tres dimensiones y un estilo colorido y plagado de detalles.

LANZAMIENTO→ En Japón: 2011 En España: 2011

ASURA'S WRATH

Golpea con el poder de un dios

■ PS3 - XBOX 360
■ CAPCOM ■ LUCHA

LA ESCALA DE ESTOS COMBATES dejará en pañales cualquier cosa que hayáis visto antes. En el tráiler pudimos ver como sus protagonistas son capaces de sobrevivir al impacto de cientos de lanzas y enfrentarse a los mismos dioses (de hecho, la inspiración del juego es budista). Pero no todo serán puñetazos: los responsables de CyberConnect 2, el equipo que lo está desarrollando, han insistido en que el ritmo de la narración será similar al de las series americanas como «Lost» o «Battlestar Galactica». El apartado visual, de estilo animado, también nos ha sorprendido. *



ALGUNOS DIOS DE LA MITOLOGÍA BUDISTA se pelearán en este salvaje título, que estará dividido en capítulos con final abierto, como una serie de televisión.



LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2010 En España: 2011

PARASITE EVE THE 3RD BIRTHDAY

Otra pesadilla genética

■ PSP ■ SQUARE-ENIX
■ ROL

AYA BREA ES UNA INVESTIGADORA con poderes sobrenaturales que se enfrenta a los monstruos que asolan Manhattan. Siguiendo las pautas del segundo juego (el primero era de rol «puro») el juego nos sitúa en una sucesión de combates en tercera persona. La principal novedad será la habilidad de cambiar de cuerpo en tiempo real, lo que justifica que nuestra protagonista aún luzca este joven aspecto aunque ronda los cuarenta. Por otro lado, también se ha hecho especial hincapié en la personalización de la ropa (que cambia nuestras características) y cómo, en unas espectaculares secuencias cinemáticas. *



NUESTRA PROTAGONISTA podrá «viajar» entre los cuerpos de diferentes personajes para darle su merecido a los monstruos que han atacado el centro de Nueva York.



**ANIME
EXCLUSIVO
INCLUIDO**

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

¡YA A LA VENTA!

12

www.pegi.info

NEW!



Join the
community



PS3



PlayStation
Network



TOTAL ANIMATION

BAN
DAI

Games

Novedades desde el paraíso de los videojuegos

JUEGOS PARA MOVE

Sony ha puesto toda la carne en el asador para implantar su nuevo sistema de control entre los jugones más "clásicos". Aquí os mostramos algunos de los títulos, de lanzamiento inmediato, que se enseñaron en su stand. Las impresiones de los visitantes de la feria fueron bastante positivas.

LANZAMIENTO → En Japón: 2010 En España: 2010

TIME CRISIS R. STORM

Apunta, dispara y muévete

■ BANDAI-NAMCO
■ DISPAROS

EL "SHOOTER" SOBRE RAÍLES DEFINITIVO ya se podía jugar en el stand de Sony. Además del propio «Razing Storm», con modo cooperativo y online para ocho jugadores, este Blu-Ray incluirá la versión arcade de «Time Crisis 4» y «Deadstorm Pirates». El sistema de juego es sencillo: disparar a todo lo que se mueva con un punto de mira. Sin embargo, la realización es espectacular (con escenarios muy destructibles) y la respuesta de Move es perfecta. *



EL SABOR DE LAS RECREATIVAS de disparo se ha captado perfectamente en este título que recopila tres juegos y es compatible con el nuevo sistema de control.



LANZAMIENTO → En Japón: 2011 En España: 2011

HEROES ON THE MOVE

Mascotas en pie de guerra

■ SONY
■ ACCIÓN

LOS SEIS PERSONAJES MÁS CAÑEROS de las plataformas de Sony (Ratchet y Clank, Jak yaxter, Sly Cooper y Bentley) han unido sus fuerzas para enfrentarse a una amenaza alienígena. Solos o en el modo cooperativo, lo que tenemos que hacer es investigar los distintos parajes de un planeta alienígena "reparando cera" con el nuevo mando de PS3. El juego está desarrollado por Nihilistic Software, que no estuvo implicado en ninguna de las franquicias anteriores. *



LA MEZCLA DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS, que ya hemos visto en «Ratchet and Clank», se volverá aún más divertida gracias al control intuitivo de Move.



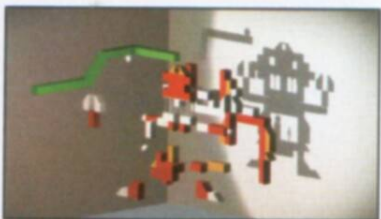
■ **APE ESCAPE FURY! FURY!** Nuestro mando se convierte en una multiherramienta para cazar a estos monos locos. El juego, que desborda sentido del humor, se desarrolla en primera persona e incluye secuencias de animación tipo manga.



■ **BEAT SKETCH** nos invita a convertir el televisor en una pizarra digital, dibujando con Move, como si fuese un puntero, componiendo música e incluso jugando al tres en raya con amigos. El único límite está en nuestra imaginación (y nuestro talento, claro).



■ **LITTLE BIG PLANET 2.** Si el primer juego nos permitía crear niveles, ahora tenemos libertad para crear desarrollos. Lo mismo podemos colocar a nuestros Sackboy en un juego de estrategia, que en un "shooter" o una aventura.



■ **ECHOCHROME II.** Nuestro mando se convierte en una linterna, cuyo enfoque podemos cambiar para resolver puzzles utilizando la sombra. Además contendrá un editor y nos permitirá intercambiar niveles a través de PlayStation Network.

Novedades desde el paraíso de los videojuegos

JUEGOS PARA KINECT

KINECT™

Aunque se pudieron probar todos los juegos de lanzamiento de Kinect, como «Adventures» o «Sports», lo más llamativo fue el anuncio de títulos más elaborados, que aprovecharán este sensor de movimientos de forma más precisa. Eso sí, la mayor parte ellos sólo eran trailers.

LANZAMIENTO→ En Japón: 2011 En España: 2011

PROJECT DRACO

A lomos de un dragón

■ MICROSOFT
■ ACCIÓN

FUE UNA DE LAS MAYORES SORPRESAS de Microsoft. Siguiendo muy de cerca la línea marcada por la saga «Panzer Dragoon», se trata de un "shooter" con movimiento limitado, en el que controlamos un dragón con las inclinaciones de nuestro cuerpo. Las primeras imágenes también nos dejaron adivinar que volaremos en escuadra (aunque no se ha confirmado si habrá modos multijugador). El diseño de estas criaturas aladas también nos dejó una grata impresión. *



PARA PILOTAR UN DRAGÓN nos bastará con inclinar nuestro cuerpo, un experimento que recuerda a «Lair», el juego que Level 5 lanzó para PS3 hace años.



■ **HAUNT** será como visitar un túnel del terror equipados con una linterna. Es un desarrollo de Nana On Sha, creadores de «Parappa the Rapper» enfocado al público más infantil. Aún así, su estilo simpático cautivará a jugadores de todo tipo.



■ **BODY AND BRAIN CONNECTION.** Tras la estela de los «Brain Training», este juego desarrollado por Bandai-Namco nos anima a mejorar nuestra coordinación mediante una serie de ejercicios periódicos. Será compatible con los avatares Xbox.

LANZAMIENTO→ En Japón: 2011 En España: 2011

STEEL BATTALION

Robots con dirección asistida

■ CAPCOM
■ SHOOT'EM UP

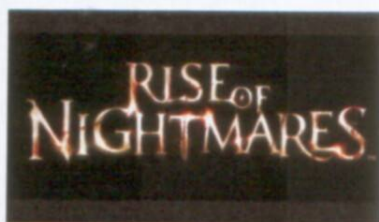
LOS MECHAS REGRESAN A LA ACCIÓN, en esta tercera entrega bautizada como «Heavy Armor». Esta vez, el aparatoso (y espectacular) control se ha sustituido por un interfaz en la pantalla, que reacciona a nuestros movimientos. El desarrollo corre a cargo de From Software, y lo único que se ha filtrado es que estará ambientado en Nueva York, en el año 2082. Cabe esperar que incluya modo online y un editor para personalizar nuestro robot acorazado. *



PARA CONTROLAR ESTOS ROBOTS de combate tendremos que acostumbrarnos a mover las manos sobre un interfaz en la pantalla. El trailer fue espectacular.



■ **CODENAME D.** Suda 51, al que conocemos por juegos tan personales como «No More Heroes» o «Killer 7» se atreve con un nuevo desarrollo: recorrer un peligroso parque de atracciones "armados" con una pelota y un bate de béisbol.



■ **RISE OF NIGHTMARES** es una terrorífica experiencia en primera persona, que toma elementos de «Silent Hill» (como la iluminación y el miedo psicológico) y que aprovechará nuestros movimientos para combates y partes de investigación.

ASSASSIN'S — CREED — LA HERMANDAD



NO ESTÁS SOLO.
ÚNETE A LA HERMANDAD EN:

You **Tube** Y **facebook**

www.youtube.com/assassinscreedes

www.facebook.com/AssassinsCreedSpain



www.assassinscreed.com

18
www.pEGI.info

A la venta el 18 de Noviembre

PS3

XBOX 360 XBOX LIVE

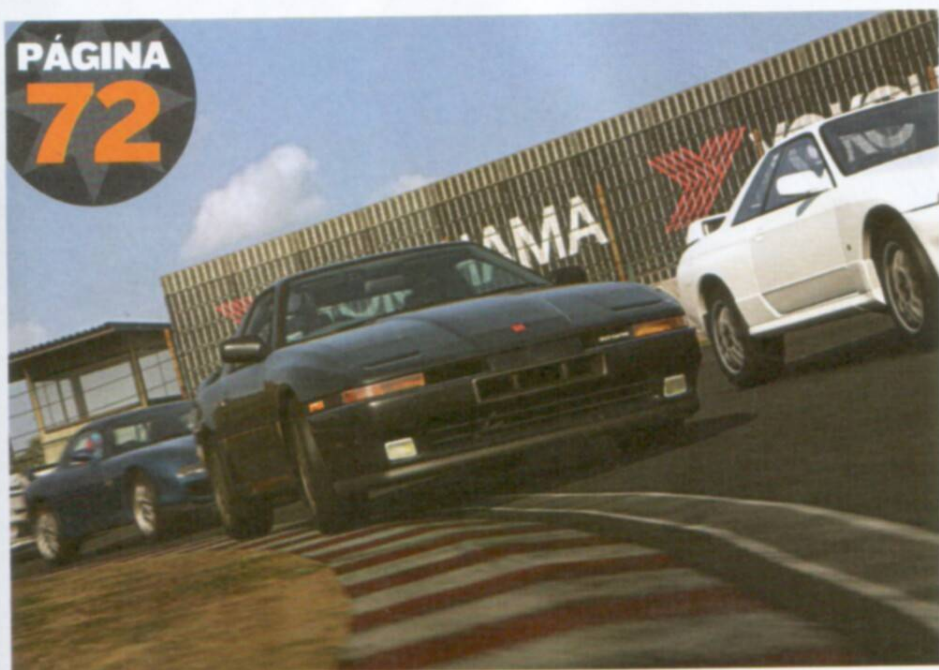
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA
72



GRAN TURISMO 5. Pisamos a fondo el acelerador para adelantaros la mejor información del simulador más realista de PS3. ¡Y no os perdáis la entrevista con Kazunori Yamauchi, su creador!

PÁGINA
68



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT. Las autopistas de EE.UU. se van a convertir en escenario de unas persecuciones trepidantes... ¡No os las perdáis!

EN ESTE NÚMERO...

Los juegos más esperados del año se agolpan en la parrilla de salida. No os perdáis estas páginas, porque seguro que alguno de ellos "cae" de aquí a Navidad.

↓ PlayStation 3

Assassin's Creed II	
La Hermandad.....	76
Gran Turismo 5	72
Need for Speed Hot Pursuit....	68

↓ Wii

Epic Mickey	80
Goldeneye.....	82

↓ Xbox 360

Assassin's Creed II	
La Hermandad.....	76
Need for Speed Hot Pursuit....	68

↓ PSP

God of War: Ghost of Sparta ...	84
---------------------------------	----

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

Roma espera la llegada de Ezio Auditore, y seguro que vosotros también. Nosotros ya hemos echado unas cuantas partidas a su nueva aventura. ¿Queréis conocer los últimos detalles?

PÁGINA
76



PÁGINA
84

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA. Kratos regresa a PSP, donde se enfrenta a las criaturas que custodian la Atlántida.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.

10 BOUNTY



LA "NECESIDAD DE VELOCIDAD" regresará con un título que unirá a sus carreras el espíritu de la acción y las persecuciones.



LAS CLAVES

1 LAS CARRERAS nos permitirán ponernos del lado de la poli o del de los corredores ilegales.



2 LAS ARMAS para acabar con los rivales serán helicópteros, barricadas, descargas electromagnéticas y clavos.



3 LAS CARRETERAS estarán inspiradas en California, con entornos variados: bosque, desierto, montaña, costa...



■ **Noviembre**
■ **EA**
■ **Velocidad**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

En las carreteras existen límites de velocidad, pero algunos se los saltan a la torera. ¿Os uniréis a ellos o preferís ser policías y darles caza en máquinas capaces de superar los 300 kilómetros por hora?

■ **LA CONDUCCIÓN MÁS SALVAJE** nos llama al volante de una nueva entrega de «Need for Speed», que esta vez optará por volver a las raíces, con increíbles persecuciones entre policías y corredores ajenos a la ley. Si el último juego de la saga, «Shift», apostaba por las competiciones en circuitos cerrados, aquí tendremos kilómetros y kilómetros de carretera para hacer el bestia si somos corredores, o poner orden (también con agresividad) si estamos del lado de la justicia.

Para lograr unas carreras car-

gadas de adrenalina, se le ha dado la batuta del juego a Criterion, el estudio responsable de la saga «Burnout», así que esperad una mezcla entre los choques y la velocidad de dos de las franquicias de carreras más prolíficas. Así, el control será muy arcade, al alcance de todo tipo de usuarios, sin las típicas frustraciones que generan los simuladores más puros. Igualmente, las espectaculares carreras también tendrán un alto componente arcade. En ellas, no sólo habrá que preocuparse de los rivales y la Policía,

sino también del tráfico que nos encontraremos en ambas direcciones. Si no estamos ojo avizor, acabaremos estampados una y otra vez (eso sí, podremos tener varios accidentes, por espectaculares que sean, antes de que nuestro vehículo diga basta).

➔ **EL MODO CARRERA** estará plagado de eventos de hasta ocho participantes que habrá que ir desbloqueando con las recompensas y la reputación que ganemos. Los de más enjundia serán los enfrentamientos entre policías y



CONDUCTORES ILEGALES Y POLICIAS SE LAS VERÁN EN CARRERAS LLENAS DE ACCIÓN



¡OJO AL DATO!

Un juego de Criterion DOS EQUIPOS TRABAJAN EN LA MISMA SAGA

Para mejorar la calidad de «Need for Speed», la edición de cada año le corresponde a un equipo de desarrollo distinto. Los responsables de «Shift» fueron Slightly Mad en colaboración con Black Box Studios, y este año, le toca a Criterion Studios.

Seis vehículos más LA EDICIÓN LIMITADA INCLUIRÁ MÁS COCHES

La versión limitada incluirá el Alfa BC, Ford GT500, Audi TT RS, Chevrolet Camaro SS, Porsche Cayman y el Dodge Challenger. Los dos primeros son exclusivos, pero los demás se desbloquean en la edición normal.



El Audi TT RS Coupé



VEHÍCULOS

TOMEMOS PARTE DEL LADO DE LA POLICÍA O DE LOS CORREDORES, podremos manejar coches de gran cilindrada, pero que tendrán un manejo arcade muy intuitivo: derrapes, oxido nitroso, armas...



LAS LUCHAS entre policías y corredores obligarán a golpear a los rivales, bien directamente o bien con ayuda de las diversas armas, para reducir su barra de "energía" y destruir sus coches.

► Need for Speed: Hot Pursuit



LAS ABOLLADURAS serán muy habituales, pues los toques con los rivales y los accidentes se producirán continuamente.



VOLANTES CON LICENCIA PARA DESTRUIR

Las carreras de coches no siempre las gana el piloto que mejor traza las curvas o el que tiene el coche más veloz. A veces hay que echar mano de artimañas y acción a raudales para acribillar a los enemigos de mil y una formas, y evitar así que lleguen a la meta antes que nosotros. Mirad estos ejemplos:



BURNOUT PARADISE (PS3, XBOX 360) «Hot Pursuit» bebe en buena medida de esta saga, ya que el estudio desarrollador, Criterion, es el mismo en ambos casos.



MARIO KART (WII) Con un aire desenfadado, para triunfar no hay nada mejor que echar mano de "trampas" como los plátanos y los champiñones del mundo de Nintendo.



SPLIT SECOND (PS3, XBOX 360) El concurso televisivo de este espectacular juego es el escenario idóneo para pisar a los rivales mientras salvamos nuestra carrocería.



BLUR (PS3, XBOX 360) Otro ejemplo reciente de lo divertido que es fastidiar a los rivales deteniéndolos con toda clase de artificios y explosiones espectaculares.



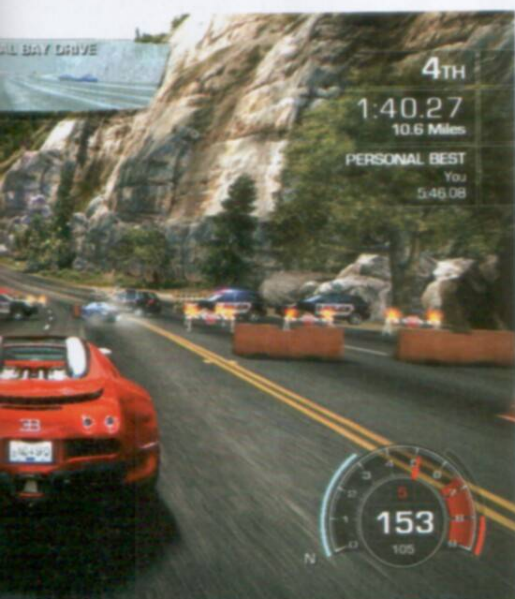
► corredores, en los que habrá que cazar o evitar ser cazado, a base de golpes y triquiñuelas. No obstante, no habrá ningún tipo de hilo argumental que enlace las diferentes pruebas. En esos desafíos, cada bando contará con un armamento alucinante. La policía podrá solicitar helicópteros, colocar barricadas que corten el paso, lanzar bandas de clavos para pinchar los neumáticos o proyectar impulsos electromagnéticos con los que desestabilizar al coche que transite justo delante. Por su parte, los conductores ilegales



EL SISTEMA AUTOLOG PERMITIRÁ COMPARTIR FOTOS Y ESTADÍSTICAS COMO SI SE TRATARA DE UNA RED SOCIAL



LOS ATAJOS a través de senderos de tierra, cuevas y poblados serán fundamentales para recortar distancias o escaparse.



tendrán también esas dos últimas habilidades, junto con un turbo y un sistema para hackear la tecnología policiaca. Como veis, las carreras tendrán un toque estratégico, ya que ese armamento no será infinito y habrá que usarlo en el momento conveniente.

El juego contará con la licencia de una veintena de marcas, la mayoría de lujo, como Mercedes, Bugatti, Lamborghini o Maserati. El control de esas máquinas será muy arcade y accesible para cualquiera. Podremos tomar las curvas a lo bestia, "driftar" en

pleno giro para hacer culear el coche o usar el nitro para ganar velocidad. Habrá daños a nivel visual, pero no afectarán al pilotaje (por ejemplo, pisar una banda de clavos nos hará estrellarnos, pero enseguida volveremos a escena con las ruedas impolutas).

➔ **EL MODO ONLINE** será espectacular. Además de las típicas partidas contra rivales humanos, el llamado sistema "Autolog" permitirá interactuar a todos los usuarios de «Need for Speed: Hot Pursuit», independientemente de

si tienen la versión de PS3 o la de Xbox 360, generando diversos retos, como batir un récord en un determinado escenario. No obstante, como es lógico, los usuarios de una consola no podrán competir cara a cara contra los de otra. Por otro lado, el sistema estará configurado como si se tratara de una red social, lo que permitirá compartir fotos y estadísticas.

Seacrest County, el extenso mapa del juego, se ambientará en California, por lo que los entornos serán muy variados (desierto, bosque, costa, montañas

nevadas). Algunos serán muy abiertos, con diferentes rutas y atajos, algo que podrán aprovechar los corredores para tratar de despistar a la "pasma". Asimismo, algunos eventos se disputarán de noche o con lluvia. Id afinando vuestro pilotaje porque, en menos de un mes, la gasolina os fluirá por las venas.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

La diversión rápida y directa y la acción están aseguradas. El sistema "Autolog" promete darle vidilla al modo online.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



EL SIMULADOR DE COCHES más real de todos los tiempos promete deleitarnos con carreras como nunca antes se han visto.



LAS CLAVES

1 1.000 COCHES. Habrá unos 800 estándar y 200 premium, que estarán recreados con todo lujo de detalles.



2 70 PISTAS. Con una veintena de circuitos, tanto reales como ficticios, muchos con varios recorridos diferentes.



3 3D Y PSEYE. El juego incluirá esas características para plasmar carreras hiperrealistas.



■ **Navidad**
■ **Sony**
■ **Velocidad**

GRAN TURISMO 5

Cientos de coches de gran cilindrada, volantes, goma quemada, circuitos fotorrealistas, carreras que empiezan de día y acaban de noche... el sabor de la alta velocidad ya se perfila en el horizonte.

■ **EL "SIMULADOR DE CONDUCCIÓN REAL"** llegará en Navidad a PS3 después de años de retraso (incluido uno a última hora) con una entrega que quiere reventar los circuitos de vuestra consola. Polyphony Digital, el estudio encabezado por Kazunori Yamauchi, se está esforzando al límite para pulir con mimo cada detalle de «Gran Turismo 5», que promete no envidiar en nada a una retransmisión televisiva.

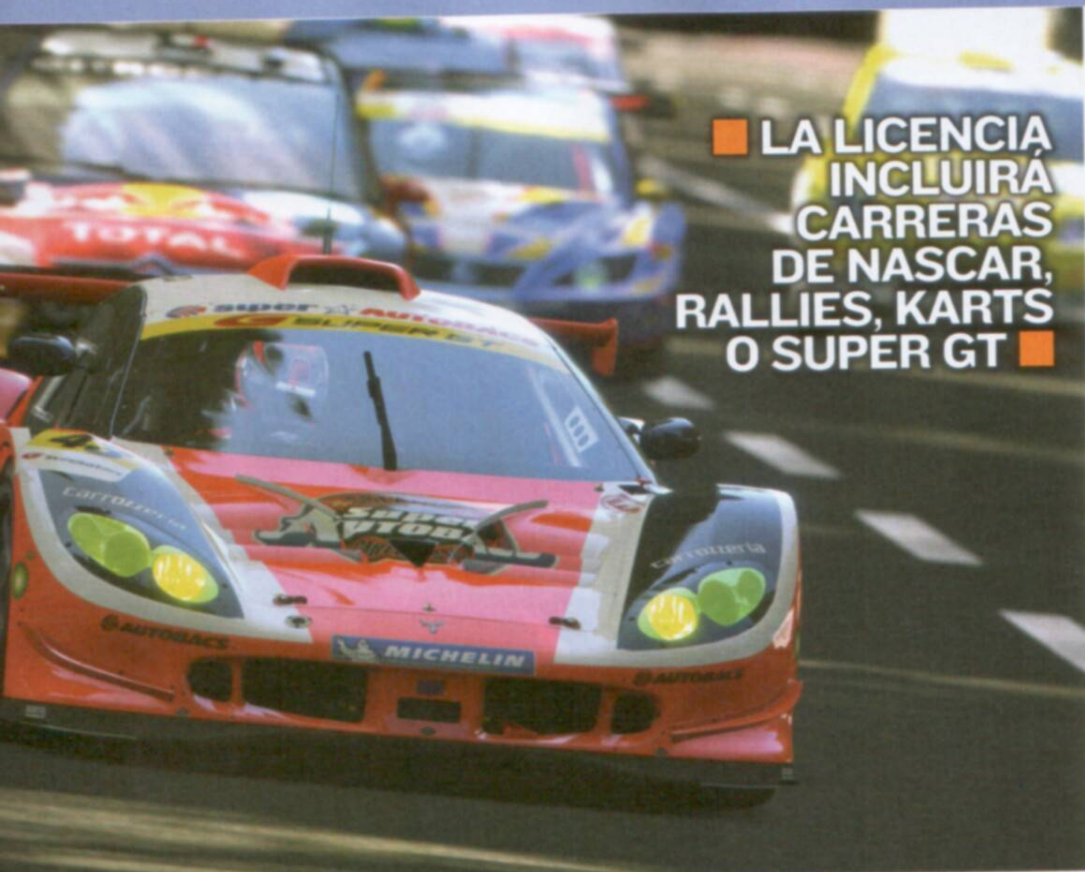
La simulación estará a la orden del día, pero habrá tres niveles de dificultad (cada uno con más o menos ayudas a la conducción

y con una IA ajustada), para que los menos duchos le cojan el punto. Las carreras no se limitarán a coches de calle o deportivos de alta gama: esta vez estarán las licencias de la Nascar estadounidense, el Mundial de rallies, la Super GT japonesa... e incluso competiciones de karts. Todo ello, acompañado por un modo online de hasta 16 jugadores.

➔ **CONDUciremos CERCA DE 1.000 VEHÍCULOS**, que se dividirán entre estándar (unos 800) y Premium (unos 200). La diferencia estará en que los segundos

tendrán más detalle: cualquier niñería del salpicadero, el volante o los pontones quedará fielmente reflejada. Habrá decenas de marcas, desde comerciales como Citroën y Audi hasta elitistas como Ferrari y Lamborghini, de modo que cada coche se comportará de forma distinta según la tracción, la potencia, los neumáticos o nuestro estilo de pilotaje.

Por primera vez en la saga, las carrocerías sufrirán daños, con diversas abolladuras y mermas en el rendimiento. En contraste con el pasado, el control de los coches será menos rígido y estable, lo



■ LA LICENCIA
INCLUIRÁ
CARRERAS
DE NASCAR,
RALLIES, KARTS
O SUPER GT ■



¡OJO
AL DATO!

Varios formatos...

**TRES EDICIONES
DISTINTAS A LA VENTA**

Junto a la edición básica, habrá una de coleccionista que incluirá más coches, ilustraciones y una guía. También se venderá una edición "Signature" (180 euros) con todo tipo de merchandising.

**Colaboración con Red Bull...
XI PROTOTYPE, EL
FORMULA 1 DE «GT5»**

«Gran Turismo 5» contará entre su nómina de vehículos con un híbrido entre turismo y bolido de Fórmula 1 en cuyo diseño ha colaborado la escudería Red Bull, con el piloto Sebastian Vettel y el ingeniero jefe Adrian Newey a la cabeza.



Yamauchi, con Sebastian Vettel.



**NISSAN
370Z**

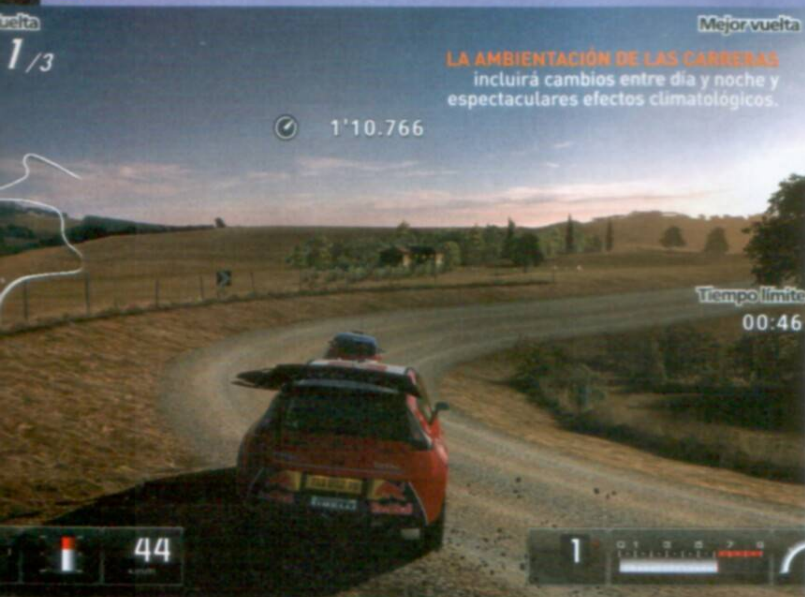
**ESTA BELLEZA DE LA AUTOMOCIÓN
JAPONESA** guarda en su corazón un motor de más de 300 caballos. Es sólo una muestra del amplísimo garaje que podremos llegar a hacernos en nuestra partida de «Gran Turismo 5».



MY HOME será una comunidad online a la que se podrá acceder incluso desde un PC para compartir repeticiones, mensajes, perfiles, fotografías...



Gran Turismo 5



LA AMBIENTACIÓN DE LAS CARRERAS incluirá cambios entre día y noche y espectaculares efectos climatológicos.



LOS DETALLES VISUALES estarán tratados con un mimo infinito: neumáticos humeantes, cambios de levas, daños en la carrocería, circuitos casi reales...



LA MADRE DE LA VELOCIDAD

La saga «Gran Turismo» es considerada por muchos como la más realista de la historia cuando se trata de plasmar con fidelidad la experiencia que supone conducir un coche de alta competición. Al margen de algunas versiones «Prologue» y «Concept» que ha habido, este año sus coches nos maravillarán por quinta vez:



GRAN TURISMO (PSOne) fue el pionero de la saga, en la primera PlayStation. Ya por aquel entonces apuntaba grandes maneras.



GRAN TURISMO 2 (PSOne) supuso el colofón de la primera consola de Sony, con un sinfín de carreras y un gran nivel de simulación.



GRAN TURISMO 3 (PS2) fue de los primeros juegos en demostrar el potencial técnico que albergaba PS2, ya desde sus comienzos.



GRAN TURISMO 4 (PS2) es hasta ahora la última entrega «completa» de la saga. Fue el techo de la velocidad en la pasada generación.

que permitirá hacer increíbles derrapes o «despegar» si nos chocamos de manera contundente contra un rival. Asimismo, para dar la talla en carrera, tendremos que mejorar en el taller los coches que vayamos adquiriendo.

Los circuitos serán unos 20 (cerca de 70 si se cuentan sus variaciones). Repetirán viejas glorias como Le Mans, el urbano de Tokio o Nürburgring, a los que se añadirán otros nuevos, como uno urbano por el centro de Madrid. Incluso habrá un pequeño editor para hacerles modificaciones. Muchos de esos circuitos irán acompañados de cambios en tiempo real entre día y noche.

→ **EL NIVEL GRÁFICO SERÁ ASOMBROSO.** Las pasadas de frenada, las chispas o el polvo que se levante en las pistas de rallies lucirán de manera espectacular. A eso se añadirán detalles visuales como las manos del piloto sobre las levas del volante, el uso de la

cámara PlayStation Eye para la-dear la cabeza o la compatibilidad con las 3D. También los efectos climáticos serán increíbles.

El sistema My Home permitirá interactuar con otros usuarios, incluso a través de un PC. Así, con el renovado modo B-Spec podremos dirigir desde el box a un piloto, coordinando su estrategia y viendo los datos de la telemetría. Del mismo modo, habrá conectividad con el «Gran Turismo» de PSP para transferir vehículos. Su salida estaba prevista para el 3 de noviembre, pero finalmente llegará de cara a la campaña navideña, ya que Sony quiere pulir aún más este diamante. El semáforo está a punto de ponerse en verde, así que conectad ya los motores.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es apabullante: simulación, número de coches, gráficos, online... aunque se retrasa un mes más de lo previsto.

EL CREADOR DA SU VISIÓN DEL JUEGO

Una partida con Kazunori Yamauchi

El director de «Gran Turismo» aprovechó el Tokyo Game Show para ofrecer las últimas pinceladas de su joya en una sesión de juego a la que no faltó Hobby Consolas.

Después de innumerables retrasos y anuncios desde que PlayStation 3 viera la luz, y tras aquella demo técnica que fue «Gran Turismo 5 Prologue», en el pasado Tokyo Game Show Kazunori Yamauchi dio los últimos detalles del juego antes de que llegase a manos de los "pilotos" de todo el mundo:

■ LOS VEHÍCULOS

El juego incluirá cerca de 1.000 coches de todo tipo, tanto del pasado como de los últimos años. En su presentación, mostró varios coches famosos diseñados por Ferdinand Porsche: "Habrá coches representativos como la furgoneta Volkswagen, al estilo hippy de los 70. Otros puede que resulten menos familiares, como algunos diseñados para el Tokio Motor Show de 1999 o el Citroën GT".

■ MY HOME Y FUNCIONES DE COMUNIDAD

La comunidad de usuarios online de «GT5» es una de las grandes apuestas de Polyphony Digital: "Va a ser el hogar de quienes jueguen a «GT5». Tendremos mensajes, emails, perfiles de amigos, álbumes de fotos, álbumes de circuitos y diversos regalos. Cuando juegas a «GT5», estás en una red con tus amigos, y ahí la comunicación nunca para. My Home se puede consultar desde cualquier ordenador a través de un navegador de Internet, de modo que los mensajes y regalos se pueden gestionar en granturismo.com. Puedes compartir fotos y mensajes, pero lo mejor es que también puedes correr a través de Internet gracias al modo B-Spec, en el que actúas como un manager. Así, puedes jugar con tus amigos a través de cualquier navegador con el modo B-Spec. Además, si mantienes la PS3 en modo remoto, cuando estás fuera la consola actúa como un servidor que aloja la partida. Este es el primer ejemplo de combinación entre juego de consola y juego de navegador".

■ EVENTOS ESPECIALES

Las modalidades de carreras que habrá en el juego también fueron comentadas por Yamauchi: "Los eventos especiales serán carreras diferentes, como las competiciones de karts, las pruebas de carnet o las carreras de Nas-

car. En cuanto al modo Rally, será diferente a las carreras sobre barro a las que estamos acostumbrados. Se parecerá más a un rally de verdad. Cada vez que se entre a una carrera, el circuito cambiará. La dinámica será la de etapas cronometradas en solitario (aunque a veces veremos en la lejanía la estela de tierra que dejen otros coches que hayan tomado la salida antes que nosotros) y, como en la realidad, un copiloto cantará las curvas del trazado. No hemos incluido más que dos coches en las pistas de tierra para que no echen demasiado polvo sobre el corredor, pero en el modo online sí habrá más corredores en liza".

■ LA CLIMATOLOGÍA

Esta entrega incluirá por primera vez condiciones climáticas variables, una de las características de las que más orgulloso se mostró Yamauchi. "El sistema de clima se basa en la temperatura, la presión y la humedad, como el real. Podemos establecer una condición particular en el circuito, pero lo que ocurre es realmente aleatorio. Los tiempos serán dife-



LOS PUESTOS DE JUEGO de «GT 5» echaban humo en el Tokyo Game Show. ¡Todos querían probarlo!



↑ K. YAMAUCHI

El máximo responsable de la saga «Gran Turismo» ha querido pulir hasta última hora lo que es una auténtica obra de ingeniería.

rentes según el clima y, si se seca la pista, los pilotos empezarán a marcar mejores cronos. Esto está pensado para los conductores expertos, porque es más difícil conducir así".

■ LA COLABORACIÓN CON RED BULL

El juego contará con un vehículo, el X1 Prototype, en cuyo diseño ha participado la escudería Red Bull de Fórmula 1: "El X1 Prototype es fruto de la colaboración con el equipo Red Bull y Sebastian Vettel. Así, hemos modificado el coche sin las restricciones del reglamento de la Fórmula 1. El diseño pertenece a Red Bull Racing y mezcla la imaginación de «Gran Turismo» con la tecnología de la Fórmula 1".

■ EL RENDIMIENTO GRÁFICO

El apartado gráfico será abrumador, y su propio creador dijo que irá muy fluido, a 60 fps. No obstante, reconoció que, en ocasiones, la tasa de frames bajará: "Los 60 fps son muy importantes, pero tenemos muchos efectos, como el clima, que pueden hacer que el juego descienda ligeramente esa tasa de frames. Por ejemplo, si hay 15 coches en pantalla, el suelo está mojado y todos los vehículos salpican...".

■ LOS INNUMERABLES RETRASOS

Yamauchi se permitió bromear con los muchos retrasos que ha habido para el lanzamiento del juego (el último, este mismo mes, ya que parecía que el 3 de noviembre iba a ser la fecha definitiva). "La complejidad del juego está generando retrasos, casi como el proyecto Apolo, pero estamos listos para el lanzamiento".

■ EL FUTURO DE LA SAGA

"Hay muchas cosas que no se han podido incluir en «GT5», pero que tendrían sentido en un próximo «GT6». Queda cuerda para rato".

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



LA AVENTURA DE EZIO CONTINUARÁ en esta nueva entrega, que nos llevará a luchar con los Borgia: Rodrigo, César, Lucrecia, Juan...



LAS CLAVES

1 LA TRAMA BORGIA. Tendremos que acabar con ellos ayudados por Maquiavelo y otros aliados.



2 EL MULTIJUGADOR era un añadido esperadísimo por los fans. Incluirá cooperativo y competitivo para 8 amigos.



3 LA HERMANDAD dará una mayor variedad y un componente estratégico a las partidas para un solo jugador.



■ **Noviembre**
■ **Ubisoft**
■ **Aventura**

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

El regreso de los Auditore está a punto de cumplirse y, aunque pensabais que ya lo sabíais todo sobre este juego, aquí traemos nuevos datos sobre el espectacular modo individual. ¡Forza Ezio!

■ **TRAS EL PASMOSO FINAL DE «ASSASSIN'S CREED II»** estaba claro que las andanzas de Ezio Auditore y su descendiente Desmond tenían que continuar. Este esperado «La Hermandad» arrancará justo donde nos quedamos en el juego anterior: Ezio y su tío Mario participarán en una frenética huida del Vaticano para reagruparse con sus aliados en Monteriggioni. Pero las tropas de Borgia les darán caza y destrozarán Villa Auditore en una espectacular secuencia que nos mostrará muchas de las novedades del juego. Tendremos

que usar cañones para derribar catapultas y torres de asedio, e incluso derribar a los enemigos con ataques a caballo.

➔ **TRAS ESTO SE ABRIRÁ LA AVENTURA PRINCIPAL.** Como es propio en la saga, tendremos libertad para movernos por el enorme mapeado, que esta vez se basará en la Roma del siglo XVI. Además de las misiones principales, podremos participar en muchas tareas secundarias similares a las vistas en el juego previo: escalar atalayas para aumentar nuestro rango de visión, dar «lecciones» a personajes

secundarios... Pero también habrá muchas tareas nuevas. Una de ellas consistirá en salir airoso de «flashbacks» de la vida de Ezio. Así, por ejemplo, podremos averiguar por qué el joven Auditore se enemistó con Vieri de Pazzi...

Otra gran tarea será encontrar los planos de armas que Leonardo da Vinci está siendo obligado a preparar para Rodrigo Borgia y su hijo César. Una vez demos con ellos y los destruyamos (en niveles donde la infiltración será muy importante), podremos acceder a esas armas para usarlas en misiones cortas: una góndola con



■ A LAS HABILIDADES YA CONOCIDAS HABRÁ QUE UNIR LAS VENTAJAS DE ATACAR EN GRUPO ■



¡OJO AL DATO!

Más allá del juego LA SAGA PRUEBA OTROS CAMPOS

A comienzos de este año llegó «Renaissance», un libro que novelizaba la trama de «Assassin's Creed II». También hemos visto cortos de imagen real... ¿Qué será lo próximo?

La verdadera continuación PRIMEROS DATOS DE «ASSASSIN'S CREED III»

«Assassin's Creed III» está en camino, pero la duda es dónde se ambientará. Parece ser que Egipto está descartado, pero los rumores apuntan a Japón... y también a la Segunda Guerra Mundial. Sobre su fecha de lanzamiento, parece que llegará en 2012.

¿Egipto? Sólo fue un rumor...



EZIO

EL SUPERVIVIENTE DE LA FAMILIA AUDITORE aún no ha terminado su misión de venganza ni de búsqueda del Fruto del Edén. No solo está más curtido, también puede poner a su mando un ejército de asesinos.



LOS NIVELES EN EL PRESENTE cobrarán aún más importancia. Nuestros aliados rebeldes repetirán presencia (la "tensión sesuá" entre Desmond y Lucy crecerá) y cambiaremos de base de operaciones. ¿Os suena ese fondo?



Assassin's Creed. La Hermandad



LA PARTE DE ESPAÑA propondrá dar caza a César Borgia, que quiere controlar el ejército de su cuñado, el rey de Navarra. El climax llegará con el asedio del castillo de Viana.



VAMOS JUNTOS HASTA ITALIA

Ya sea como centuriones del Imperio Romano o en épocas más recientes, Italia ha sido siempre un lugar fascinante para visitar, en la vida real, las películas... ¡o los videojuegos, claro! Aquí tenéis un repaso rápido por los juegos que se han ambientado en la "bella Italia" en alguno de sus niveles. ¡Andiamo!



CENTURION (MEGA DRIVE) Un "simulador de romanos" en el que teníamos que combatir, correr con cuádrigas, administrar recursos...



TOMB RAIDER II (PS) La segunda aventura de Lara incluía un largo tramo entre los canales de Venecia... ¡montados en una lancha motora!



THE ITALIAN JOB (PS) Se basaba en la película original. Entre otras ciudades europeas, nos hacía escapar de la peli en las calles de Turín.



SHADOW OF ROME (PS2) De nuevo en la Antigua Roma, debíamos resolver el misterio tras el asesinato de César. Las peleas en el Coliseo, brutales.



QUANTUM OF SOLACE (PS2, PS3, 360, DS) Bond viajaba mucho en este título y visitaba tres lugares italianos: Venecia, Siena y el lago Como.



MAFIA II (PS3, XBOX 360) En la introducción de este juego nos tocaba combatir en Italia durante la Segunda Guerra Mundial. Duraba poquito...



» cañón servirá para derribar navíos, con un tanque rudimentario sembraremos el caos...

➔ **DESMOND GANARÁ PROTAGONISMO.** Ahora que ha asimilado muchas de las habilidades de Ezio (y tiene visiones más recurrentes), podremos controlarlo en franjas de juego más amplias, durante las que tendremos que aprovechar su agilidad, mientras cooperamos con Lucy en puzles sencillos. De hecho, con él tendremos que redescubrir algunos lugares que ya conocíamos... Median-



■ **EL OBJETIVO SERÁ GANAR PODER EN ROMA Y ACABAR DE UNA VEZ CON RODRIGO BORGIA Y SU HIJO CÉSAR** ■



EL MULTIJUGADOR tendrá varias modalidades de juego, que podrán disfrutarse en cooperativo o competitivo.



te la combinación de niveles con Ezio y Desmond, profundizaremos más en la incógnita sobre el Fruto del Edén y las conspiraciones de Abstergo. Pero habrá un misterio más: los Hijos de Rómulo. Era un grupo pagano que rendía culto al fundador de Roma y cuyos pergaminos Ezio deberá encontrar para recibir recompensas.

➔ **OTRA NOVEDAD JUGABLE** será la Hermandad que da nombre al juego: podremos crear nuestro "ejército" si seguimos unos pasos. Primero liberaremos sectores de

Roma bajo el poder de los Borgia. Para ello tendremos que eliminar a un representante de los Borgia en cada zona, para luego escalar y quemar la correspondiente fortificación (así conquistaremos esa zona, que podremos ir mejorando como hacíamos con Monteriggioni en «ACII»). Tras eso, tocará buscar en el área a una persona en problemas. Será al ayudarla cuando se una a la Hermandad.

Una vez tengamos aliados, podremos llamarles cuando lo necesitemos para que asesinen, den cobertura o nos ayuden a realizar

ataques combinados. Al principio no serán eficaces, pero podremos "mejorarlos" asignándoles misiones. En un menú más propio de un juego de estrategia podremos enviarlos a tareas de asesinato e infiltración en varias zonas de Europa, desde Moscú hasta... ¡Barcelona! No participaremos en esas misiones, sino que veremos el resultado en el menú.

➔ **LA ÚLTIMA SORPRESA TIENE QUE VER CON ESPAÑA.** Como ya comentamos, Ezio pasará la mayoría del tiempo en Roma, pero

tras pasar la mitad del juego también tocará viajar a nuestro país, concretamente a Viana, en Navarra. Unid a todo esto un apartado técnico mejorado (en especial en la expresividad de las caras), un completo multiplayer para hasta 8 jugadores en el que tendréis que daros caza unos a otros... ¡Qué ganas de que llegue!

➔ **PRIMERA IMPRESIÓN**

No será una mera "expansión" del original. Las novedades y la historia han sido más que suficientes para fliparnos.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



MICKEY VOLVERÁ POR TODO LO ALTO con un juego que mezclará plataformas, rol y aventuras y que rebosa originalidad.



↓ LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES. Además de Mickey, habrá un montón de viejos conocidos del universo Disney, como Goofy, el capitán Smee...



2 LAS PINCELADAS DE ORIGINALIDAD, que supondrán una vuelta de tuerca más al género de las plataformas. Crear o destruir el escenario mola.



3 ESTÉTICA PARA NOSTÁLGICOS, gracias a las fases de bonus, que se ambientarán en los cortos de animación más antiguos de Mickey.



■ **Noviembre**
■ **Disney Interactive**
■ **Plataformas**

EPIC MICKEY

Mickey no quiere que nos olvidemos de él, así que volverá para salvar a los personajes Disney que no consiguieron tener éxito.

■ **MICKEY MOUSE ATRAVESARÁ EL ESPEJO** de su habitación para entrar en el oscuro universo de "Wasteland", una especie de parque temático al que van a parar todas las creaciones Disney que no alcanzaron el éxito y han sido olvidadas por los espectadores. Allí se encontrará con Oswald, el conejo afortunado, un personaje que Walt Disney perdió a manos de la Warner y será su enemigo principal en esta aventura platformera. Disney creó a Mickey en su lugar, y ahora Oswald querrá recuperar toda la fama que podría haber si-

do suya si no hubiera aparecido el conocido ratón. Pero Mickey tendrá una increíble herramienta para dar al traste con sus planes: un poderoso pincel mágico.

→ **EL PINCEL IRÁ CARGADO CON PINTURA Y DILUYENTE.** Con la pintura podremos crear o revelar partes del mapeado ocultas, y con el diluyente podremos eliminar plataformas, paredes, etc. Ambas habilidades nos servirán también para acabar con los enemigos e incluso para que ataquen a sus "colegas". También tomaremos decisiones, como por ejemplo sal-

var a un personaje o quedarnos con un jugoso cofre, que tendrán consecuencias sobre la trama.

Además del lúgubre mundo 3D de "Wasteland", jugaremos a divertidas fases de bonus de plataformas clásicas en 2D inspiradas en los cortometrajes más conocidos del ratón animado. Todo ello con un apartado técnico por encima de la media y una dirección de arte espectacular.

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**
Esta nueva aparición de Mickey puede convertirse en uno de los grandes del catálogo de Wii.



■ **GRACIAS AL PINCEL MÁGICO PODREMOS CREAR PLATAFORMAS Y DESTRUIR EL ESCENARIO** ■



¡OJO AL DATO!

¿Pinceladas en HD?... YA SE HABLA DE MÁS POSIBLES VERSIONES

El juego se centró en Wii, ya que el uso del pincel es perfecto para el Wiimote. Con la reciente aparición de PS Move y Kinect, se rumorea que podría llegar una versión HD para ambas plataformas. Sería un lujo.

Creado por una vieja gloria... WARREN SPECTOR ES EL MÁXIMO RESPONSABLE

Warren Spector, creador del mítico «Wing Commander», «System Shock» (el progenitor de «Bioshock») o «Deus Ex», es el padre de este nuevo Mickey, y eso ha causado mucho revuelo. Una vez más, nos ofrecerá un producto de la máxima calidad.



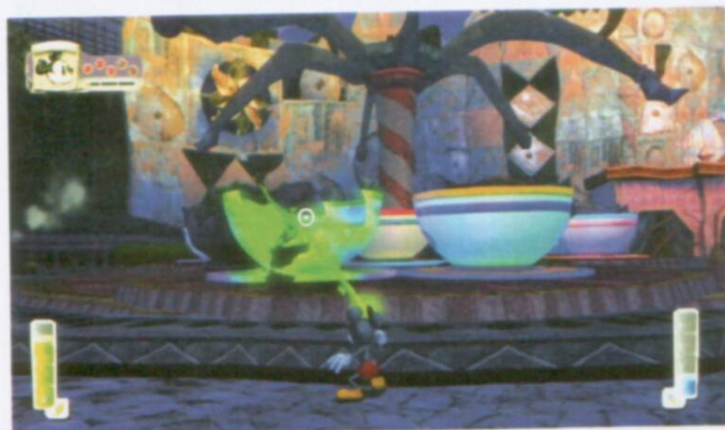
Deus Ex: Invisible War (Xbox)



LAS FASES DE BONUS repartidas por todo el juego serán más cortas y sencillas, ya que no usaremos el pincel mágico, pero la dirección de arte será alucinante.



PARA ATACAR A LOS ENEMIGOS podremos golpearlos haciendo un giro con Mickey o utilizar el pincel para acabar con ellos e incluso ponerlos de nuestra parte.



EL DILUYENTE nos servirá para eliminar partes del escenario como esta atracción de feria, que ocultará un objeto clave para continuar con nuestra aventura.



LA AMBIENTACIÓN SERÁ MÁS TÉTRICA de lo normal en Disney. Veremos montones de lugares conocidos de sus películas, pero en una versión más lúgubre y siniestra.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



LA VARIEDAD DE SITUACIONES y un desarrollo cinematográfico serán las estrellas de este "shooter" en primera persona que volverá a deleitar a los jugadores más exigentes.



↓ LAS CLAVES

1 LA HISTORIA nos llevará a visitar lugares de todo el globo, como Rusia, Cuba o incluso Barcelona. ¡Mola!



2 LA ACCIÓN constante no nos dará ni un respiro. Así es la vida de un espía al servicio de su majestad la Reina.



3 EL MULTIJUGADOR será la estrella una vez más. En él veremos personajes tan populares como "Tiburón".



■ **Noviembre**
■ **Activision**
■ **Shoot'em up**

GOLDENEYE 007

Este legendario "shooter" de Nintendo 64 ha sufrido un lavado de cara... que comienza por el rostro del mismísimo James Bond.

■ **YA HEMOS PROBADO EL NUEVO «GOLDENEYE»** el "re-make" de uno de los mejores juegos de acción de la historia. Estará "protagonizado" por Daniel Craig, el actual James Bond, en lugar del protagonista de la peli y del videojuego clásicos, Pierce Brosnan, e incluso la trama cambiará un poco (a lo largo de las 12 misiones) adaptándose a los tiempos modernos. Ya no hay Guerra Fría, por lo que visitaremos nuevas localizaciones, como un club nocturno en Barcelona, y nuevos personajes. El estilo será más agresivo y los "gadgets" típi-

cos de Bond perderán protagonismo frente a la contundencia con los puños del nuevo Bond. Aún así también utilizaremos algunos "aparatos" típicos de Q, como un móvil con reconocimiento facial para identificar a los sospechosos en mitad de una glamurosa fiesta.

➔ **AUNQUE LOS COMBATES PROTAGONIZARÁN EL JUEGO** a veces deberemos tirar de infiltración si no queremos que los enemigos llamen a los refuerzos. El arsenal disponible estará compuesto por 24 armas, como pisto-

las (incluida la dorada de Scaramanga), ametralladoras o rifles de precisión. Además, agitando el nunchako podremos dejar K.O. a los enemigos cercanos con llaves "marca de la casa". El modo multijugador tendrá 10 mapas y 8 personajes clásicos como "Tiburón" o el Doctor No, y el apartado técnico será de lo mejorcito que hemos visto en Wii.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Por lo que hemos podido jugar hasta ahora, parece que será tan bueno como el original y eso es mucho decir.



■ **GOLDENEYE 007 TIENE TODO LO NECESARIO PARA CONTENTAR LOS FANS MÁS NOSTÁLGICOS DE N64** ■



¡OJO AL DATO!

Es un remake de un clásico ¡EL PESO DE LA HISTORIA SOBRE SUS HOMBROS!

El original, desarrollado por Rare, salió en 1997 para Nintendo 64 y vendió más de 8 millones de copias. Con el paso del tiempo se ha reconocido como uno de los mejores shooters de todos los tiempos.

En la edición especial EL JUEGO VENDRÁ CON UN MANDO DORADO

En la edición de coleccionistas de «Goldeneye 007» podremos disfrutar de un mando clásico dorado y el modo multijugador Conflict por 69,99 euros.



El nuevo Wii Classic Controller Pro dorado



LAS LLAVES CUERPO A CUERPO nos servirán para que los enemigos no den la alarma si les pillamos por sorpresa. Se agita el nunchako y Bond hace el resto.



EL APARTADO TÉCNICO estará a un gran nivel. Habrá efectos climáticos realistas de todo tipo como lluvia y nieve, y los modelos y texturas estarán muy detallados.



EL MODO A PANTALLA PARTIDA para 4 jugadores se convertirá en la razón de muchas fiestas caseras.



LAS LOCALIZACIONES CLÁSICAS volverán a aparecer, como Severnaya, aunque también habrá alguna nueva.



EL ARSENAL DE UN ESPÍA tiene un poco de todo. Desde escopetas o rifles de asalto hasta lanzamisiles.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



EL FANTASMA DE ESPARTA debe combatir contra los monstruos que asolaban lugares míticos, como la ciudad perdida de Atlantis.



LAS CLAVES

1 EL REGRESO DE KRATOS por segunda vez a la portátil (y por quinta en total) nos augura unos combates de proporciones épicas.



2 LOS COMBATES serán brutales, y estarán salpicados con plataformas y algunas fases de exploración. Atentos a las nuevas armas.



3 LAS CRIATURAS MITOLÓGICAS de la antigua Grecia volverán a ponernos la piel de gallina. Su aspecto se corresponde con su dureza.



■ **Noviembre**
■ **Sony**
■ **Acción**

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

La leyenda de Kratos sigue viva. Aunque su guerra contra los dioses ha terminado, aún nos quedan muchas de sus hazañas por conocer.

■ **TRAS VENCER A ARES, EL DIOS DE LA GUERRA**, Kratos no se quedó de brazos cruzados. Nuestro guerrero espartano se armó con sus Espadas del Caos para darle su merecido a cientos de criaturas míticas que asolaban la antigua Grecia. Pero todavía no hemos oído hablar de estas crónicas... tendremos que esperar a que salga esta nueva entrega de PSP, que se situará entre los dos primeros juegos.

Nosotros ya hemos saboreado algunos combates. El escenario será nada menos que la ciudad perdida de Atlantis, donde tendremos que hacer frente a trito-

nes, minotauros y "no muertos". El sistema de combate será el mismo de otros «God of War», con la incorporación de nuevas armas, como una lanza y un escudo típicamente espartanos.

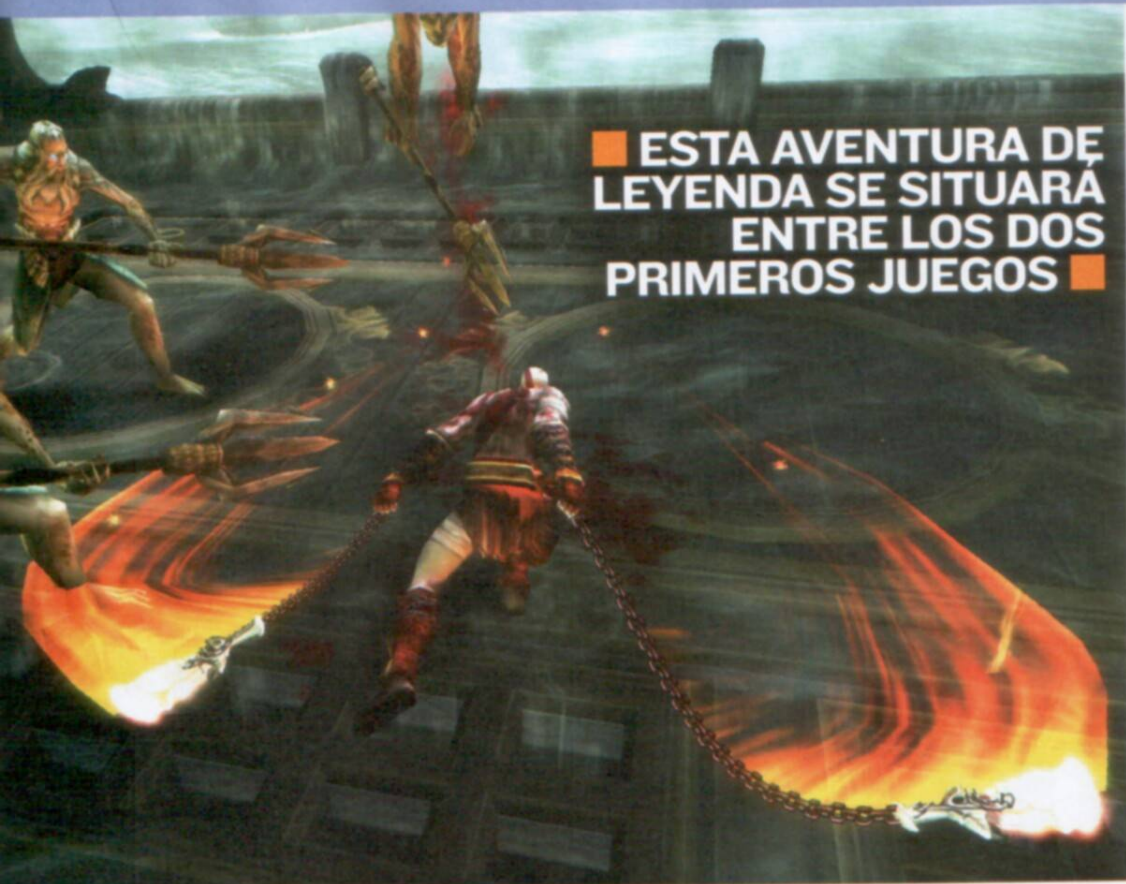
→ **TAMBIÉN LUCHAREMOS CON MONSTRUOS GIGANTES**, como Scylla (una de las criaturas marinas de «La Odisea») y personajes de leyenda como el Rey Midas. Y para derrotar a estos seres, que ocuparán toda la pantalla, tendremos que recurrir de nuevo a secuencias de botones tipo Q.T.E.

Si el argumento ya tiene tintes legendarios y los combates pro-

meten ponernos los pelos de punta, esperad a ver la realización técnica de que hará gala «Ghost of Sparta». El juego mantendrá las dimensiones "titánicas" a las que nos ha acostumbrado la saga, con unos diseños de infarto, que pondrán al límite la potencia de la portátil, y una banda sonora muy épica. Y, por supuesto, todo estará puesto al servicio de una diversión digna de los dioses.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No ha cambiado demasiado desde «Chains of Olympus», el anterior «God of War» de PSP, lo que es toda una garantía.



■ ESTA AVENTURA DE LEYENDA SE SITUARÁ ENTRE LOS DOS PRIMEROS JUEGOS ■

¡OJO AL DATO!

Se adelantó su salida... UN "HUEVO DE PASCUA" EN «GOD OF WAR III»

Al terminar el juego teníamos acceso a una dirección de Internet, desde donde se podía ver el rostro del espartano bañado por la lluvia. Era el anticipo de esta nueva aventura para nuestra consola portátil.

Tendrá su propia consola... EDICIÓN DE LUJO, EN UN PACK IMPRESCINDIBLE

Para celebrar el lanzamiento del juego se lanzará un pack con la consola [en colores rojo y negro] un Memory Stick de 2Gb, el juego en UMD, la clave para descargar el anterior «God of War Chains of Olympus» y la película "Kick Ass" en UMD. En USA cuesta 200 dólares.

La edición de coleccionista



EL APARTADO TÉCNICO va a ser toda una demostración de lo que es capaz de hacer nuestra portátil. Como veis, el tamaño de algunos monstruos será aterrador.



LAS SECUENCIAS DE BOTONES volverán a ser nuestro mejor recurso para salvar los momentos tensos, como librarnos de una llave del enemigo o asestar un golpe final.



EL SISTEMA DE CONTROL nos permitirá ejecutar combos espectaculares sin dificultad, con un sistema de cámaras fijas que funcionará a las mil maravillas.



KRATOS USARÁ NUEVAS ARMAS, como una lanza y un escudo espartanos o el Ojo de Atlantis, que arroja rayos eléctricos y puede derribar algunos muros de piedra.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

- **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.
- **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 19 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.
- **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

- **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvidate de este juego, por favor.
- **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...
- **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.
- **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.
- **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.
- **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudar, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.
- **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO		valoración
lo mejor	alternativas	
lo peor	valoración	
Puntuación Final		00

- **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprarlo.
- **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.
- **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.
- **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...
- **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...
- **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...
- **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...
- **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.
- **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA
94

CASTLEVANIA. Por fin se acaba la espera, y os contamos qué nos ha parecido esta terrorífica aventura con sello "Made in Spain".



PÁGINA
98

MEDAL OF HONOR. Nos hemos alistado en los Tier 1 del ejército americano para evaluar este esperadísimo shooter bélico.



PÁGINA
90

FALLOUT NEW VEGAS. Solo los jugones más valientes se atreven a salir al páramo para leer nuestro análisis y descubrir qué puntuación le hemos puesto a este juego de rol futurista. ¿Estáis vosotros entre ellos?

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 3

Castlevania LOS	94
Enslaved	112
Fallout New Vegas	90
MMA	118
Medal of Honor	98
Naruto Ult. Ninja 2	116
NBA 2K11	114
Vanquish	102

Nintendo DS

El Profesor Layton y el Futuro Perdido	110
The Last Window	122

Xbox 360

Castlevania LOS	94
Enslaved	112
Fallout New Vegas	90
MMA	118
Medal of Honor	98

Naruto Ult. Ninja 2	116
NBA 2K11	114
Vanquish	102

Wii

Wii Party	106
-----------	-----

PSP

Ghost Recon Predator	120
----------------------	-----

Otros

Lanzamientos	124
--------------	-----

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



SOBREVIVIR EN EL DESIERTO tiene pinta de ser muy chungo, pero lo es aún más si está poblado por bandas enfrentadas, mutantes y locos...

MUTANTES Y APOSTANTES

FALLOUT NEW VEGAS

Dentro de un mundo lleno de inhóspitos desiertos y de desolación, todavía existe un lugar en el que puedes hacer realidad tus ilusiones... siempre que tengas a mano tu rifle de rayos, claro.

■ **LA TIERRA POSTNuclear DE «FALLOUT»** aún guarda muchas aventuras. Esta historia comienza en 2280, tres años después de lo que vimos en «Fallout 3». Hay un nuevo protagonista y otro entorno: el desierto de Mojave, en el que la guerra nuclear no ha hecho tantos estragos como en el este de EEUU.

Ahí se erige New Vegas, una ciudad que, como su antecesora, vive del juego, las drogas, las

"pilinguis" y la lucha por el poder. Nosotros somos un mensajero de Mojave Express al que un tal Benny dispara. Un robot nos rescata y a partir de ahí empieza nuestra búsqueda de respuestas. ¿Por qué nos dispararon? ¿Y qué papel juega en todo esto una misteriosa ficha de platino?

→ **EL SISTEMA DE JUEGO** es el que ya conocemos: nos movemos con libertad por el entorno

con una vista en tercera o primera persona (esta última es la más cómoda) y, cuando llegue el caso, podemos dialogar o pelear con los personajes que veamos.

Nuestra eficacia en esas tareas va a depender mucho de las facetas que potenciemos en nuestro personaje. Si mejoramos nuestra capacidad de trueque podemos recibir recompensas más importantes; si optamos por el sigilo es más fácil atacar por sorpresa...





¿PODEMOS TENER PERRO como en los juegos anteriores? ¡Claro que sí! En esta ocasión llega Rex, todo un ciberchuchó.



DIALOGAR con todos es muy recomendable. A veces podemos superar duras misiones "por la vía diplomática".



ATACAR CON "COCO" ayuda. Podemos disparar a los brazos para desarmar enemigos, a las piernas para que cojeen...

COLEGA DE LAS VEGAS

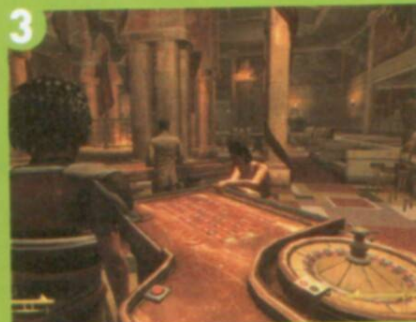
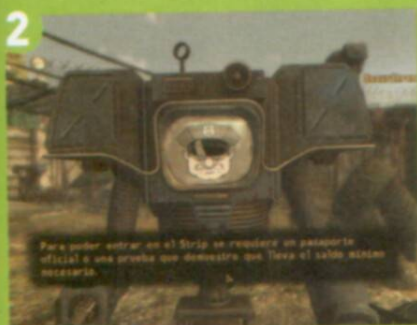
Conseguir unos buenos aliados que nos acompañen en nuestro viaje es todavía más recomendable que antes. Resultan muy eficaces como escoltas y podemos dirigirlos de forma más eficaz.



PARA RECLUTAR aliados tenéis que cumplir las misiones que os encomienden. Os presentamos a Boone, el francotirador, que es uno de los más efectivos.



LA RUEDA DE COMANDOS se usa al acercarse al aliado. Podemos decirle que se aleje, ataque cuerpo a cuerpo, se cure... También podemos darle armas para que las use.



CIUDAD DEL "PECAO"

La ciudad de New Vegas es el núcleo de la historia.

1. **HAY DOS ZONAS** en la ciudad: Freeside, de libre acceso y The Strip, que está más vigilada.
2. **MR. HOUSE** es quien controla la ciudad con sus securitrones. Nadie le ha visto en 200 años.
3. **DENTRO DE LOS CASINOS** podemos jugar a la ruleta, las tragaperras o el Black Jack, para ganar algo de pasta.

En los combates vuelve el sistema VATS, con el que pausamos la acción y podemos apuntar a partes precisas del enemigo, a cambio de puntos de acción que se regeneran poco a poco.

→ HAY NOVEDADES EN TODOS LOS ASPECTOS. La variedad de enemigos es mayor y, además, los humanos esta vez se encuentran divididos en facciones. Si ayudamos a un cierto bando,

otros se pondrán en nuestra contra, por lo que hemos de ser especialmente cautelosos en los combates y los diálogos. Nuestra "afiliación" queda reflejada en el nuevo sistema de reputación, que nos indica no sólo con qué bandos estamos asociados, sino también la percepción general que tiene la gente de nosotros.

El resto de parámetros vuelven a estar indicados en nuestra máquina Pipboy: la habilidad

VAULT BOY →

LA MASCOTA DE VAULT TEC (y, por añadidura, de toda esta saga) vuelve a aparecer para explicar con sus chistes gráficos cómo funcionan todos los menús del juego. Sin él, el humor negro de la franquicia no sería igual...



Y TÚ, ¿DE QUIÉN ERES?

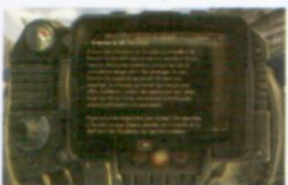
Las facciones son una de las innovaciones más interesantes del juego. No podemos contentar a todos, pues algunas acciones perjudicarán a un bando y beneficiarán a otro... ¡Qué vida tan dura!



LAS FACCIÓNES MÁS IMPORTANTES son la RNC y La Legión, que se disputan el control de la presa Hoover.



NUESTRA REPUTACIÓN cambia al cumplir misiones. Podemos ser odiados por un grupo, que nos disparará si nos ve.



HAY ARMADURAS que representan a cada facción. Si nos las ponemos, creerán que somos uno de ellos.



LA "KILL CAM" se ejecuta cuando usamos el VATS o acabamos de forma espectacular con algún enemigo.



EL ALCANCE DE LAS ARMAS varía mucho en función de sus propias características, su estado y nuestras habilidades.



CUANDO SUBIMOS DE NIVEL asignamos puntos de habilidades entre 13 matices de nuestro personaje.



LAS SITUACIONES CÓMICAS son más comunes que en «Fallout 3». Se vuelve al humor de los primeros juegos.



LA TEMÁTICA ADULTA es más acusada que nunca. Drogas, "gore" y sexo son comunes, pero también hay más humor.

← NECRÓFAGO

Son más feos que un pie, pero por dentro son humanos "normales". Son discriminados por los demás y ellos hacen lo propio. Este en concreto, Raúl, tiene una misión para nosotros.

» para forzar cajas fuertes o piratear ordenadores (se hace igual que en «Fallout 3»), el nivel de radiación que tenemos, etc.

Para matar el tiempo tenemos decenas de misiones secundarias y algunos minijuegos nuevos, como el Black Jack, la ruleta o un juego de cartas llamado Caravana. Todo esto se une a una infinidad de caminos secretos, objetos para coleccionar, aliados que reclutar, una guarida para

personalizar... Para abarcar todo ello contamos con un gigantesco mapeado (un poco más grande que el de «Fallout 3»), que realmente comenzamos a explorar tras unas cuantas horas de juego, cuando las ambiciones de cada facción quedan claras.

→ **LA AMBIENTACIÓN MANTIENE SU IMPORTANCIA.** La estética de "retrofuturo" sigue presente tanto en lo visual como en el



EL INTERIOR DE LOS CASINOS nada tiene que ver con las casas devastadas de «Fallout 3». ¡Algo de glamour, yuju!



■ TODO LO BUENO DE LA FRANQUICIA REAPARECE CORREGIDO Y AUMENTADO ■



LOS ENEMIGOS son más variados. Hay razas como los nocturnos (izq.) con los que nos tocará pelear, pero también dialogar. Vemos más, como los acechadores (der.), los gecos, las mantis...

apartado sonoro, con canciones como "Why don't you do right" y actores de doblaje (¡sí, finalmente está en español!) como Pepe Mediavilla, la voz de Gandalf en "El Señor de los Anillos".

Es verdad que gráficamente la saga empieza a necesitar una renovación, pero en cuanto os introduzcáis en este inmenso y fascinante universo seguro que lo pasaréis por alto. ¡Engancha más que la Nuka Cola!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES AÚN MÁS LARGO** que el juego anterior, algo que parecía imposible. Y tiene varios finales...
- **LA AMBIENTACIÓN** está tanto o más cuidada que antes y se ha dado una mayor cancha al humor.

lo peor

- **GRÁFICAMENTE ESTÁ ALGO ANTICUADO.** Los personajes apenas demuestran expresividad.
- **Luchar sin el VATS** es muy impreciso, sobre todo si usamos la cámara en tercera persona.

alternativas

Esta claro que «Fallout 3» sigue siendo un juegoazo y, con tantas expansiones como ha tenido, sigue estando al día. También es enorme y variado «Mass Effect 2», el cual ya ha salido en Xbox 360 y pronto lo hará en PlayStation 3. Con mucha libertad de acción, pero aventura en vez de rol, tenéis «GTA IV» y «Red Dead Redemption».

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son gigantescos y están más detallados que antes, pero los personajes se mueven de forma algo robótica.

■ **SONIDO** Una gran selección de canciones clásicas y montones de voces famosas. Algunas expresiones confunden su contexto, eso sí...

■ **DURACIÓN** Unas 50 horas para lo principal y cerca de 150 si lo pulimos todo. Y reintentaremos para probar facciones y finales. ¡Incomparable!

■ **DIVERSIÓN** No vale ir a saco, pues se nos obliga a ser eficaces en todo. Los pacientes disfrutarán de una aventura enorme y variada.

PUNTUACIÓN FINAL 94

DESENFUNDA, VAQUERO

Las armas también han mejorado bastante con este título. Están todas las que vimos en «Fallout 3», pero también han llegado otras nuevas (la lanza arrojadiza no es muy eficaz, pero mola un "puñao"). Además, hay más formas de sacarles partido. Aquí os explicamos cómo hacerlo.



EL SISTEMA V.A.T.S. funciona igual que antes. Resulta eficaz y cómodo. El porcentaje indica las posibilidades de acertar en la zona que indiquemos.



LAS ARMAS incluyen numerosas incorporaciones, como el disparo láser triple o los distintos tipos de dinamita. ¡Tiradlas de lejos!



PODEMOS MODIFICAR ARMAS añadiendo miras o mejoras de cargador. También vuelve el creador de prototipos, como el genial "pinchito moruno".

valoración

«Fallout 3» sirvió para que los consoleros descubrieran una saga gloriosa. Su continuación no arriesga, se dedica a dar más y mejor de lo que ya conocíamos. Los añadidos, como el sistema de reputación o el "modding" de armas, no son revolucionarios pero elevan un poquito más una aventura que ya era colosal. Recicla fórmulas que ya hemos visto, pero os aseguramos que volverá a engancharos como la primera vez. Eso sí, gente de gatillo fácil abstenerse, porque este es un juego para disfrutar con calma. No lo lamentaréis.



LA AVENTURA con mayúsculas regresa a nuestras consolas: nos enfrentamos al Conde Drácula, armados con un látigo, la magia y nuestro ingenio.

RESUCITA UNA LEYENDA

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

En la Edad Media, antes de que los vampiros se volvieran cursis adolescentes, hacía falta mucho más que un crucifijo para acabar con ellos; era necesario un héroe como Gabriel Belmont.

■ LA BATALLA CONTRA DRÁCULA es una de las hazañas más grandes y longevas de los videojuegos. El clan Belmont lleva 25 años enfrentándose a los vampiros látigo en mano y recorriendo su tenebroso castillo en busca de reliquias y secretos. Pero creednos, hasta ahora nunca habían afrontado una aventura tan grande y emocionante. Porque lo primero que hay que destacar de «Lords of Shadow» es

que es un «Castlevania» en toda regla; el desarrollo mezcla a partes iguales exploración, combates y plataformas, y por primera vez refleja el espíritu de la saga en tres dimensiones.

Nuestro héroe, Gabriel Belmont, se embarca en un viaje muy arriesgado para recoger tres fragmentos de una máscara (custodiados por los Señores de la Sombra) que le permitirá recuperar a su esposa. En su camino,

no solo tendrá que manejar el látigo, sino que irá aprendiendo habilidades (como el salto doble o el puño demoledor) a la vez que domina la magia y el uso de armas secundarias.

➔ LA AVENTURA ESTÁ NARRADA EN DOCE CAPÍTULO, y su duración ronda las 20 horas. A lo largo de este desarrollo (que es lineal, aunque nos permite repetir fases en busca de objetos





LA AMBIENTACIÓN vampírica, que combina los escenarios góticos del castillo con zonas más oscuras, es inigualable.



EL ARGUMENTO es sencillo, y se completa con un montón de pergaminos ocultos y las fichas de cada personaje.



LOS COMBATES son muy ágiles y nos recompensan si detenemos un ataque enemigo en el momento justo.

NIVELES TITÁNICOS

En el primer tercio del juego, Gabriel se cruza con dos enemigos tan grandes que son, de por sí, un nivel. Para derrotarlos tenemos que encaramarnos a ellos y apuñalar sus puntos débiles, como en «Shadow of the Colossus».



EL TITÁN DE HIELO se arrodilla para cogernos, y podemos aprovechar ese momento para trepar por sus piernas.



EL TITÁN DE PIEDRA nos arroja rocas, que podemos devolverle con un giro del stick en el momento adecuado.



SIERVOS DEL MAL

Os presentamos alguno de los enemigos finales que aparecen en el juego. Hay muchos más:

1. **EL CUERVO** custodia lo alto de una torre cercana al castillo.
2. **LOS VAMPIROS** de nivel superior se regeneran con la sangre de sus víctimas.
3. **EL GIGANTE** protagoniza uno de los momentos más espectaculares del juego.

ocultos) nos encontramos con todas las situaciones típicas de la saga. Atravesamos pantanos con niebla envenenada, las pasamos moradas saltando en la Torre del Reloj o sorteamos trampas eléctricas en el laboratorio del Doctor Frankenstein.

Estas situaciones «familiares» se alternan con algunas novedades, como el enfrentamiento contra los titanes (inspirado en «Shadow of the Colossus») y la

posibilidad de cabalgar sobre bestias como arañas que pueden tejer puentes, trolls que derriban paredes y warthogs que embisten contra las puertas cerradas.

➔ **AFRONTAR ESTE VIAJE EN SOLITARIO** nos produce una sensación sobrecogedora. Es verdad que Gabriel tiene encuentros ocasionales con otros personajes (su mentor Sobek o Laura, la pequeña vampira) pero en

GABRIEL ➔

EL CABALLERO DE LA LUZ tiene que derrotar a los tres señores de la sombra, entre los que se encuentran Cornell y Carmilla, para recuperar una máscara que salve a su esposa.



PRUEBAS DE INGENIO

Los puzles son bastante numerosos y variados. Algunos pueden tener una dificultad considerable, pero si nos atascamos, podemos "comprar" la solución con nuestros puntos de experiencia:



DEBEMOS LLEVAR LA SANGRE de vampiro hasta el otro extremo de este laberinto antes de que se nos acabe el tiempo.



EL AJEDREZ VAMPÍRICO es un juego de estrategia por turnos en que tenemos que ganar a la pequeña Laura.



ESTAS LENTES abren diferentes puertas según su orientación y las distintas combinaciones de tres colores.



LA ILUMINACIÓN es espectacular y cambia según el momento del día y los efectos climáticos, como lluvia y nieve.



EJECUTAMOS ATAQUES FINALES cuando nuestros enemigos quedan aturcidos. Hay que pulsar en el momento justo.



ESTA CRIATURA a la que invocamos es una de las 4 armas secundarias junto a las dagas, unas hadas y el agua bendita.



LAS SECUENCIAS son muy numerosas y están realizadas con el motor del juego. Algunas reflejan sentido del humor.



HAY DOS TIPOS DE MAGIA, de tipo ofensivo o defensivo, con dos barras de energía que se rellenan de forma independiente.

← MARIE

Se trata de la mujer de Gabriel (recientemente fallecida) y en el juego nos acompaña mediante sueños y visiones. ¿Tendremos algún modo de resucitarla?

» general, nos las tenemos que arreglar nosotros solitos. Para combatir disponemos de dos tipos de ataque, magia y defensa. Lo más importante es detener los golpes enemigos en el momento justo (como en «Bayonetta»), lo que nos da unos segundos para ejecutar combos más potentes.

El control, sin embargo, no es tan efectivo en las fases de plataformas, y es posible que acabemos precipitándonos al vacío por

culpa de un paso demasiado largo o de la cámara, que no siempre se coloca en el mejor lugar.

→ **LOS DISEÑOS GÓTICOS SON ESPECTACULARES.** El castillo de Drácula es enorme, pero lo que nos ha cautivado han sido sus alrededores: las ruinas de Agarth, la Abadía, el lago... auténticos prodigios por su nivel de detalle y el tratamiento de la luz. Los enemigos son muy variados





← **LOS DOCE CAPÍTULOS** se pueden visitar una y otra vez hasta conseguir el 100% de los objetos y pergaminos.



■ EL DESARROLLO SE DIVIDE POR IGUAL EN COMBATES, PLATAFORMAS Y PUZZLES ■



MONTURAS BESTIALES. Gabriel puede aturdir a distintos enemigos (como trolls, arañas, huargos o jabalíes) y cabalgar sobre ellos. Así ganamos acceso a zonas alejadas.

UN MUNDO TERRORÍFICO

La ambientación de «Lords of Shadow» es brillante. Se recuperan casi todos los escenarios que han ido apareciendo en las anteriores entregas de la saga (tanto localizaciones exteriores como las dependencias del castillo de Drácula) y se les da un nuevo aire, más realista. Estos niveles tienen un estilo "orgánico" y están conectados entre sí.



LA CAJA DE MÚSICA oculta un laberinto donde hay un tesoro. Babayaga reduce nuestro tamaño para que lo encontremos.



LA ALDEA DE WYGOL es un pequeño pueblo de estilo europeo, cuyos habitantes resisten el asedio de los vampiros.



EL CASTILLO DE DRÁCULA ocupa un tercio del juego (menos que en otros «Castlevania»), pero tiene un aire majestuoso.

y también cuentan con un acabado de lujo, y la banda sonora nos pone los pelos de punta.

Todo esto deja a «Castlevania» a un paso de ser una obra maestra. Es un juego largo y profundo, que transmite una sensación de aventura inigualable. Su principal defecto es que la "inspiración" de otros juegos es tan evidente que nunca nos sorprende. Aun así, es la mejor entrega desde «Symphony of the Night».

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN.** el diseño de los escenarios y la increíble variedad de enemigos.
- **EL EQUILIBRIO** entre los combates, puzzles, saltos y exploración es sobresaliente.

lo peor

- **LA CÁMARA TIENE FALLOS SERIOS.** que pueden costarnos caídas inesperadas.
- **NO ES ORIGINAL.** Algunos momentos parecen sacados de «God of War» o «Shadow of the Colossus».

alternativas

«God of War III», exclusivo de PS3, no es tan largo, pero es más espectacular y resulta muy superior en el apartado técnico. Con una ambientación diferente y más centrado en la acción está «Ninja Gaiden Sigma 2», y con más libertad de acción, pero menos combates, tampoco os podéis perder los dos «Assassin's Creed».

■ **GRÁFICOS** El estilo gótico de los escenarios es genial, así como los enemigos y el tratamiento de la luz. La cámara falla bastante.

91

■ **SONIDO** Una gran banda sonora, con algunos temas que se repiten, contrasta con unos efectos "normalitos" y un buen doblaje... en inglés.

87

■ **DURACIÓN** Para acabarlo bastan 20 horas, pero si queréis recuperar todos los secretos, la duración casi se duplica. Seguro que repetís.

93

■ **DIVERSIÓN** El argumento es bastante "convencional", pero la sensación de protagonizar una aventura épica nos ha parecido inmejorable.

92

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Ya sabíamos que «Lords of Shadow» iba a ser un gran juego. Konami ha apostado fuerte para "resucitar" su saga vampírica, ¡y vaya si lo ha conseguido! Este «Castlevania» transmite como ninguno la sensación de atravesar en solitario un mundo oscuro, habitado por criaturas terroríficas, y jugarlos el pellejo en cada combate y cada salto. El apartado técnico también está a gran nivel, y sólo echamos en falta algunos detalles más originales (y la imperdonable falta de un doblaje al castellano). Un juego imprescindible.



LA GUERRA DE AFGANISTÁN nos ofrece un marco perfecto para este "shooter" subjetivo, que por primera vez disfruta de una ambientación moderna.

VETERANOS DE GUERRA

MEDAL OF HONOR

Los operadores Tier I son los primeros en desplegarse en el campo de batalla. Por eso han sido los elegidos a la hora de pasar esta saga de la Segunda Guerra Mundial a un conflicto moderno.

■ **EL EJÉRCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS** continúa desplazado en Afganistán para acabar con una célula terrorista de Al Qaeda. Pero antes de desembarcar con la "artillería pesada", un pequeño comando de las fuerzas especiales se ha infiltrado en la zona para recabar información confidencial. Como veis, el argumento del nuevo «Medal of Honor» podría haberse sacado de cualquier telediario, porque

si hay algo que destaca en este título es su enorme realismo y la gran fidelidad histórica.

Todo el juego se desarrolla en primera persona, para que nos sintamos en el campo de batalla. Y nosotros alternamos en el control de cuatro soldados: Rabbit (del equipo Neptune) y Deuce (un observador de Wolf), dos Tier I, y además el ranger Dante Adams y el piloto de Apache "Hawk". La historia de estos cuatro hombres

está entrelazada a lo largo de 10 capítulos (dos días de "tiempo real") que nos someten a situaciones de combate extremas.

→ **LA CAMPAÑA PRINCIPAL** alterna batallas en campo abierto con fases de infiltración nocturna y pequeñas incursiones en poblados. El ritmo de los combates es frenético, aunque la mayoría de las situaciones nos recuerdan a otros "shooter". Por ejemplo, ha-





NOS ACOMPAÑAN

varios soldados de nuestra unidad, pero no podemos darles órdenes de ningún tipo y su inteligencia está bastante limitada..



LLEVAMOS UN RECUENTO de disparos a la cabeza, aunque no tiene efectos en el juego más que para conseguir logros.



CONTAMOS CON LA TECNOLOGÍA más sofisticada, con visores nocturnos, localizadores por radar, miras Eotec...

LA MUERTE EN EL AIRE

El sexto escenario del juego (que coincide con un punto de inflexión en la historia) está protagonizado por el piloto "Hawk" Hawkins. A bordo de un AH-64 Apache, tenemos que barrer una zona montañosa ocupada por los talibanes:



NO PILOTAMOS el Apache, pero ocupamos el puesto de artillero en un nivel "sobre raíles" con música de Linkin Park.



NUESTRO HELICÓPTERO cuenta con un cañón de 50 mm, misiles Hellfire y cohetes, que debemos utilizar según la situación.



ASÍ ES AFGANISTÁN

Este es el territorio donde se esconde nuestro enemigo:

1. **LAS ZONAS URBANAS** son pequeños pueblos de calles estrechas. Olvidaos de las avenidas de Kabul.
2. **EL DESIERTO** es lo más característico del país, y está plagado de cuevas y escondites.
3. **LAS MONTAÑAS** nos ofrecen un paisaje nevado. No es tan habitual en Afganistán, pero es igualmente peligroso.

ceamos de francotirador con un rifle Barret .50 como en «Modern Warfare» u ordenamos un bombardeo desde un avión AC 130. Nuestras acciones, sin embargo, están bastante limitadas, con un montón de elementos "de guión" para que todo tenga un aire más cinematográfico y espectacular.

Lo más llamativo es el uso de los vehículos. Podemos controlar la torreta de un helicóptero (en un nivel "sobre raíles") o dispa-

rar desde un jeep a toda velocidad. Aunque, sin duda, lo más innovador es la posibilidad de movernos entre diferentes localizaciones pilotando un quad.

➔ **EL MULTIJUGADOR** se ha cuidado tanto como el modo principal. Podemos escoger entre tres clases de soldado (fusilero, operaciones especiales y francotirador) y mejorar nuestro equipo con la experiencia acumulada. Al ➔

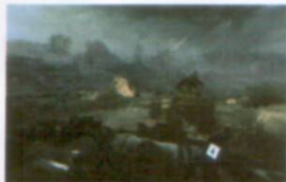
TIER 1

NO LLEVAN UNIFORME para infiltrarse con más comodidad, ya que están encargados de reconocer el terreno antes de la llegada de tropas regulares.



LA GUERRA SE MUEVE

La infantería es sólo una pequeña parte del despliegue americano en Afganistán. Aquí os mostramos alguno de los apoyos motorizados que también podemos utilizar durante el juego:



EL QUAD nos permite trasladarnos entre distintos puntos de combate. Tenemos control total sobre este vehículo.



EN EL HELICÓPTERO CHINOOK de dos hélices somos asignados como artilleros con una minigun.



TAMBIÉN DISPARAMOS desde el techo de un 4X4 con una ametralladora de posición de gran poder destructivo.



PODEMOS APUNTAR con más precisión utilizando las miras "de serie" o con aumentos, como la Reflex de la imagen.



EL ARGUMENTO es ficción, pero totalmente verosímil. Algunos detalles también recuerdan a «Modern Warfare 2».



TAMBIÉN HAY ZONAS DE INFILTRACIÓN armados con un cuchillo de supervivencia o con una pistola con silenciador.



TAMBIÉN DIRIGIMOS MISILES con una baliza. Así tenemos la impresión de participar en un conflicto a mayor escala.



EL APARTADO VISUAL es muy notable, con escenarios destructibles y modelos muy detallados, aunque a veces se ralentiza.



TALIBÁN

Nuestros enemigos tienen una forma de combatir implacable, y no les importa sacrificarse para rechazar a las fuerzas invasoras.

» igual que en «Call of Duty», se han incluido recompensas por racha, podemos escoger si queremos que sean ofensivas o defensivas (radares y chalecos antibalas).

Los modos disponibles son escasos: batalla por equipos para un máximo de 24 jugadores, control de sectores, sabotaje y misiones de combate, con objetivos que van evolucionando durante la partida. Sin embargo, están muy equilibrados y los mapas

ofrecen gran variedad de situaciones, así que nos enganchará más que la campaña principal.

→ **LA TECNOLOGÍA ARMAMENTÍSTICA** no es lo único que ha mejorado en el nuevo «Medal of Honor». El juego combina dos motores gráficos (Unreal Engine III y Frostbite), lo que nos permite disfrutar de unos modelos detallados, con geniales efectos de iluminación y escenarios destructibles.



LA CRUDEZA de la guerra se refleja en los escenarios derruidos y en el efecto de los disparos, aunque se puede desactivar el efecto "gore".



EL MODO HISTORIA ALTERNA CUATRO SOLDADOS A LO LARGO DE 10 MISIONES



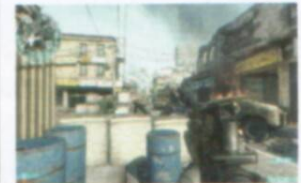
LAS ARMAS son reales y están "customizadas". El juego genera aleatoriamente el tipo de arma que porta cada enemigo, aunque la mayoría llevan Kalashnikov en distintas configuraciones.

BATALLAS MULTIPLAYER

El equipo sueco DICE, creadores de «Battlefield» y «Mirror's Edge», ha desarrollado el modo multijugador. Si nos conectamos por Internet podemos participar en batallas para un máximo de 24 jugadores, con un vehículo disponible (un tanque Bradley) y cinco modos de juego. La diversión está garantizada:



ESCOGEMOS CLASE entre tres tipos de soldado, cambiar el arma e incluir accesorios, como miras o cargadores especiales.



EL SISTEMA DE RANGOS y experiencia es similar a «Call of Duty». También se valora la trayectoria en todas las partidas.



EL MODO "COMBAT MISSION" nos ofrece objetivos diferentes a medida que evoluciona la partida, y tiene argumento.

Parece mentira que estos aspectos tengan que convivir con fallos como las texturas que tardan en cargar o escenarios limitados.

La ambientación bélica, el gran modo online y un guión perfectamente creíble, capaz de mantenernos en tensión durante horas, devuelven a esta saga a la vanguardia de los "shooter". Aunque si lo comparamos con los "grandes" se queda un poco corto en opciones y apartado técnico.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** moderna es muy realista, y el argumento podría salir en el telediario.
- **EL MODO** misión de combate para 24 jugadores resulta muy innovador y entretenido.

lo peor

- **LOS NIVELES DEL MODO CAMPAÑA**, limitados e inspirados en otros "shooter" bélicos.
- **LAS POCAS OPCIONES MULTIJUGADOR**: hay 5 modos de juego, 3 tipos de soldado y 1 vehículo.

alternativas

Las tres últimas entregas de «Call of Duty» son superiores, tanto en ambientación, como en variedad de situaciones o en el modo multijugador. De hecho, parece que han sido su principal fuente de inspiración. El multijugador de «Battlefield Bad Company 2» es de los mismos creadores y tiene más personalidad.

■ **GRÁFICOS** Los entornos son muy reales, al igual que los combatientes, pero la acción se ralentiza y algunas texturas tardan en cargar.

■ **SONIDO** Además de un gran doblaje y buenos efectos sonoros, cuenta con banda sonora instrumental y un tema de Linkin Park.

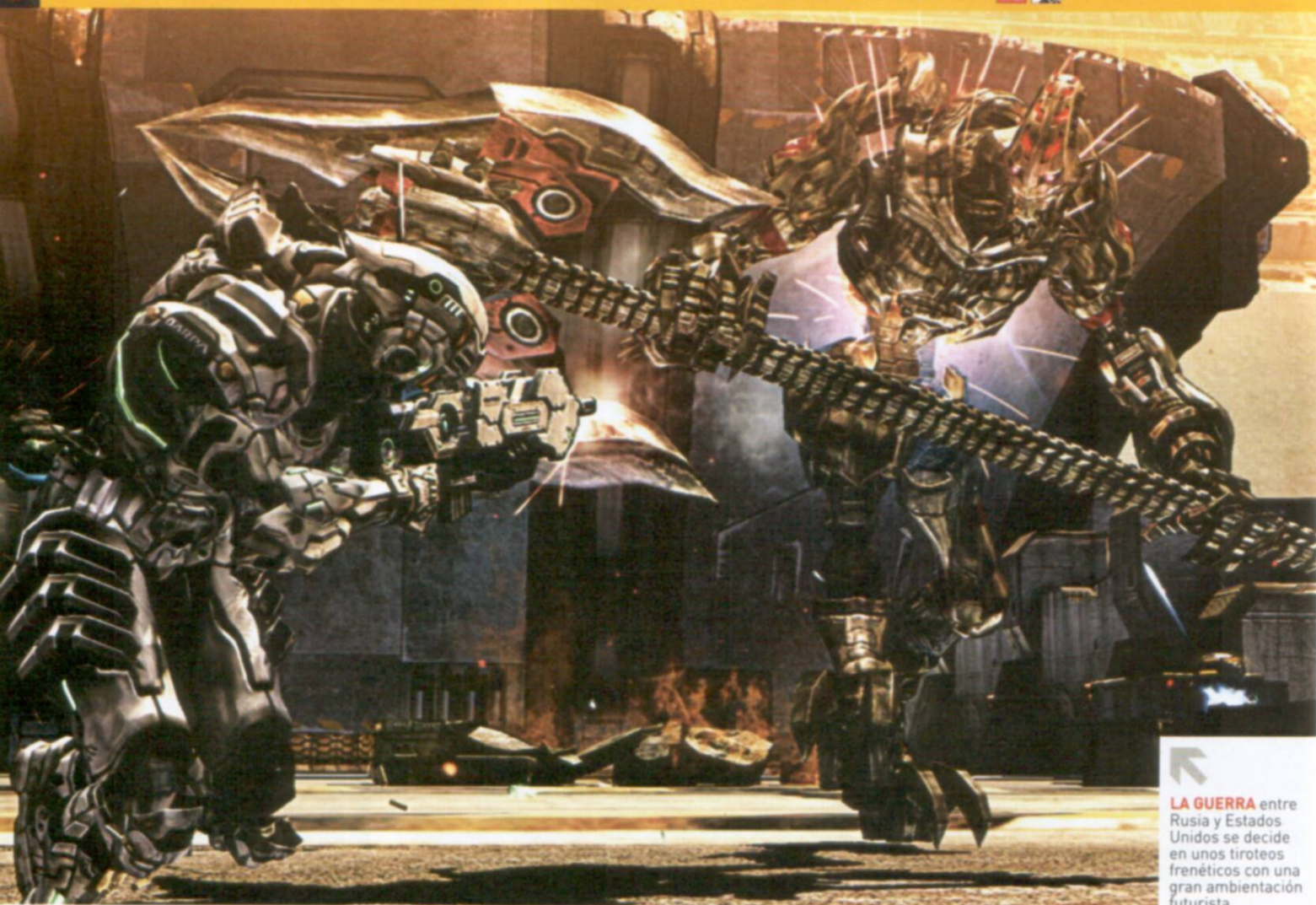
■ **DURACIÓN** La campaña principal, 10 niveles, se acaba en unas 6 horas, pero el multijugador alarga bastante la duración.

■ **DIVERSIÓN** La ambientación bélica y un par de momentos heroicos destacan dentro de un argumento sólido, pero también poco original.

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Parece evidente que este "shooter" ha crecido al amparo de «Modern Warfare». Su ambientación y realismo son escalofriantes (no escatima en momentos crudos) y consigue algunos niveles épicos. Aunque es cierto que algunas situaciones se parecen bastante y el multijugador se queda algo corto en cuanto a opciones y modos de juego. La ambientación en Afganistán y el uso de unidades menos conocidas, como los Tier 1, se convierten en sus principales atractivos y completan un gran shooter.



LA GUERRA entre Rusia y Estados Unidos se decide en unos tiroteos frenéticos con una gran ambientación futurista.

MÁS RÁPIDO QUE LAS BALAS

VANQUISH

¿Quién dice que el hábito no hace al monje? A Sam Gideon le basta con ponerse una armadura de combate para transformarse en el soldado definitivo y arrasar con todo un ejército de robots.

■ **UNA COLONIA ESPACIAL, EN ÓRBITA** alrededor de la Tierra es el escenario en que se enfrentan los ejércitos de Rusia y Estados Unidos. Los primeros cuentan con cientos de robots de combate, mientras que los americanos sólo necesitan un hombre: Sam Gideon. Nuestro protagonista no es ningún tipo duro, pero viste una armadura A.R.S. que le convierte en el soldado perfecto: busca cobertura de manera auto-

mática, se desplaza a toda velocidad, gracias a unos propulsores situados en su espalda, y además es capaz de ralentizar el tiempo.

Nosotros acompañamos a Sam (en tercera persona) y dirigimos un punto de mira para reducir a chatarra a nuestros enemigos... no parece que sea demasiado innovador ¿verdad? Sin embargo, os garantizamos que nunca antes nos hemos sometido a un "shooter" con este ritmo. La pan-

talla siempre esté llena de enemigos, explosiones, humo, metralla... y nosotros no paramos de saltar de un lado a otro, cambiar de arma (tenemos 8 modelos disponibles) y disparar como locos.

→ **LOS NIVELES DE ADRENALINA CRECEN** aún más cuando nos enfrentamos a los enemigos finales (que tienen un tamaño brutal) o en situaciones "especiales" como infiltrarnos con un ri-

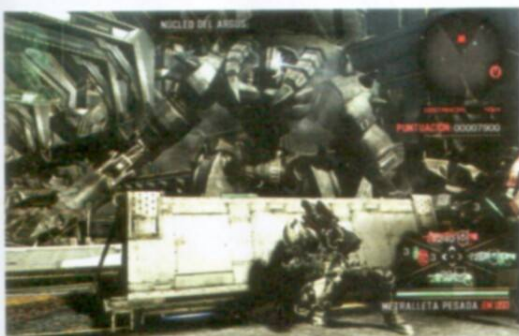
fle de precisión, pelear en zonas de baja gravedad o tripular un monorraíl. Estos momentos tan intensos están repartidos en un total de cinco actos, que pueden llevarnos alrededor de 6 horas de juego (aunque hay momentos realmente difíciles, en los que nos podemos atascar).

«Vanquish» no cuenta con modo multijugador, opciones online, ni extras que aumenten su duración. Es, sin lugar a dudas, su





SÓLO LLEVAMOS UN ARMA, BLADE, que se transforma en ocho tipos distintos de fusil, desde un lanzacohetes al rifle de francotirador.



LA COBERTURA es automática, como en «Gears of War». Si presionamos el botón de nuevo, la saltamos por encima.



CUERPO A CUERPO ejecutamos distintos ataques con un sólo botón. Basta con colocarnos a la distancia adecuada.

SITUACIONES AL LÍMITE

Ya os hemos adelantado que el ritmo de «Vanquish» es frenético; los tiroteos no se detienen y la pantalla está saturada de efectos. Sin embargo, la tensión es aún mayor en determinadas situaciones extremas. Estos son algunos ejemplos:



SAM DEBE ESCALAR ESTE PUENTE que se viene abajo... y no es la única "demolición" que encontramos en el juego.



EL MONORRAIL es uno de los momentos más intensos del juego. Un guiño a los trenes de «Uncharted 2» y «Gears of War».



EN EL ESPACIO

Aunque todo el juego se desarrolla en el interior de un satélite, hay escenarios muy diferentes:

1. **LAS CUBIERTAS** de estilo cibernético y los niveles industriales son comunes.
2. **EL JARDÍN** es la única "zona verde" del juego.
3. **EL ANILLO EXTERIOR** tiene zonas de baja gravedad, en que podemos caminar por el techo.

punto más débil, pero la verdad es que resulta tan emocionante que repetimos unas cuantas veces sólo por el reto de mejorar nuestras puntuaciones.

→ **EL DISEÑO ES LO MÁS LLAMATIVO DE «VANQUISH»**. Aunque los robots enemigos y los marines espaciales tienen un aspecto "robusto", en la línea de lo que se puede ver en juegos como «Gears of War» o «Warhammer

40.000», nuestro protagonista viste una armadura muy estilizada que, junto a los cigarrillos que siempre le acompañan, le dotan de una personalidad muy especial. Los escenarios que recorremos son enormes, y transmiten la sensación de estar en un verdadero satélite, aunque por contra se parecen bastante entre sí. Y en general el interfaz (con algunas secuencias en primera persona) está muy logrado. »

SAM →

ESTE AGENTE DE DARPA, fumador empedernido, tiene más de científico que de soldado. Sin embargo, es el único capaz de vestir una armadura de combate ARS.



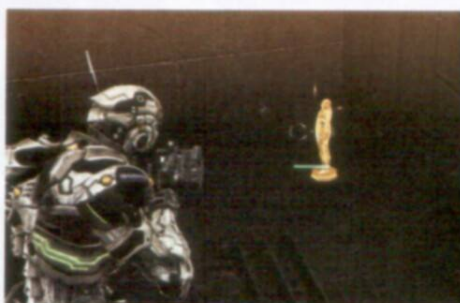
■ Vanquish



LOS GRÁFICOS son brillantes y además todo se mueve a velocidad de vértigo. La música electrónica encaja perfectamente.



«VANQUISH» NO NOS DA UN SEGUNDO DE RESPIRO ENTRE CARRERAS Y TIROTEOS



LOS EXTRAS no son muy interesantes. Podemos buscar estatuillas ocultas por el escenario (a la izquierda) o repetir niveles contrarreloj en los desafíos, a la derecha.

» Es una lástima que estos alardes técnicos y el ritmo frenético del juego no se hayan puesto al servicio de un argumento más original (incluso las "sorpresas" del argumento resultan muy previsibles) y que el desarrollo se nos acabe justo cuando más "enganchados" estamos. Eso sí, mientras dura, «Vanquish» es una experiencia brutal; un torrente de emociones que nos deja "clavados" a la silla.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL RITMO DE JUEGO** es salvaje, y los niveles de adrenalina se disparan con los enemigos finales.
■ **EL DISEÑO DE SAM** (que viste una armadura ARSI y un arma, BLADE, capaz de transformarse).

lo peor

■ **ES CORTO** y no tiene modo multijugador. Además los escenarios se parecen bastante entre sí.
■ **EL ARGUMENTO** es muy previsible y recurre a un montón de tópicos propios del género.

alternativas

En Xbox 360 tenéis las dos entregas de «Gears of War», que no tienen un ritmo tan rápido, pero son más espectaculares. En primera persona, pero con una gran ambientación futurista, podéis recurrir a «Halo» o a los «Killzone 2» y «Resistance», de PS3. «Dead Space», con un aire más terrorífico, también es genial.

■ **GRÁFICOS** El diseño del protagonista es brillante, y se mueve a velocidad de vértigo. Los escenarios son enormes, pero se parecen entre sí.

■ **SONIDO** Cuenta con un buen doblaje al castellano (con la voz de Alfonso Vallés) y música electrónica, además de unos efectos contundentes.

■ **DURACIÓN** El juego se acaba en unas 6-8 horas y no tiene multijugador, aunque podemos repetir en distintos modos de dificultad.

■ **DIVERSIÓN** Un ritmo frenético, con la pantalla saturada de disparos y explosiones, nos atrapa por encima de un argumento un poco simple.

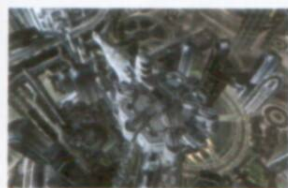
PUNTUACIÓN FINAL 88

LOS JEFES FINALES

Aunque los enemigos "básicos" no son muy variados, el catálogo de guardianes de fin de fase sí que resulta impresionante. Además de los que os mostramos aquí, hay jefes intermedios, máquinas que se transforman y, por supuesto, los característicos "reencuentros" al acercarnos al final del juego. Todo un espectáculo:



EL ARGUS es un tanque capaz de transformarse en robot. Es nuestro primer enemigo final, y ya resulta bastante duro.



ESTA GIGANTESCA NAVE que los robots utilizan para desembarcar en la colonia espacial sólo se puede destruir desde dentro...



ZAITSYEV ES EL LÍDER de los revolucionarios rusos. Nos tendremos que enfrentar a él en un par de ocasiones.

valoración

«Vanquish» está firmado por algunos de los nombres con más talento de la industria, nada menos que Shinji Mikami, de «Resident Evil» o Atsushi Inaba, de «Okami». Sin embargo, no es un juego demasiado arriesgado. Se trata de un "shooter" tradicional con un ritmo acelerado, que no nos da ni un segundo de respiro. El resultado es un juego muy entretenido, con momentos brillantes, y unos jefes finales espectaculares, pero al que le falla la originalidad y la duración. Un multijugador le habría dado más vida.



➔ **EN FAMILIA** o con amigos. Ese es el objetivo de este juego: divertirse jugando con o contra los colegas en los más de 80 minijuegos que lo componen.

¡QUE EMPIECE LA FIESTA!

Wii PARTY

No más reuniones familiares aburridas. Por fin se acabaron las interminables sesiones con fotos de las vacaciones de tus amigos. A partir de ahora tu salón será una fiesta.

■ **EL LADO SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS** está definitivamente de moda, y si hay alguien que sabe aprovecharlo es Nintendo. Cuando pensábamos que la compañía nipona había tocado techo en el género con títulos como «Wii Sports Resort», aparece «Wii Party» para sacarnos del error. ¿La fórmula? Más de 80 minijuegos que ponen a prueba nuestra habilidad con el mando, nuestra memoria e

incluso hasta qué punto conocemos a nuestros amigos. Y es que la variedad de retos es muy amplia y, además, otorga un gran protagonismo al Wiimote, tanto a su sensor de movimiento, que tendremos que colocar en muy diversas posiciones a lo largo del juego, como al altavoz incorporado, que nos servirá de "guía" en varias ocasiones, como por ejemplo en los juegos de escondite o de reconocimiento de sonidos.

Es importante tener en cuenta que este juego muestra todo su potencial cuando son cuatro las personas que participan; se puede disfrutar incluso siendo dos, pero la mayoría de los retos están pensados para que jueguen el máximo número posible.

➔ **LOS MODOS DE JUEGO** se dividen en tres: Juegos de Fiesta, Fiesta en Casa y Juegos en Pareja. Aunque están explicados en los

cuadros a lo largo de este análisis, podemos decir brevemente que los dos primeros están pensados para 4 jugadores, (aunque pueden jugar menos) mientras que el otro va a destinado a dos personas. Todos ellos nos ofrecen una estimación aproximada de lo que puede durar la partida (las hay que pueden extenderse durante una hora, como en el caso de la Gira Mundial), para que estemos prevenidos antes de empezar. La mecánica es muy





JUEGOS EN PAREJA



Como su propio nombre indica, son juegos destinados a dos jugadores. Son bastante "simples" y para conseguir el objetivo final tendremos que cooperar (o competir) en una serie de minijuegos. Lo cierto es que es la categoría menos divertida de todo el juego, y no ofrece demasiados alicientes. En caso de que nos pille sin compañía, podemos recurrir a la inteligencia de la máquina.



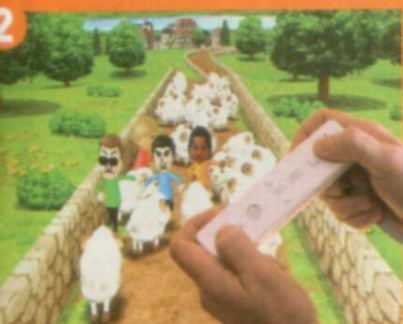
EN BARCO BALANCÍN tenemos que equilibrar el peso. Al superar minijuegos conseguiremos Miis de distinto grosor y tendremos que buscar el equilibrio.



EL TEST DE LA AMISTAD pondrá a prueba nuestra comprensión con el otro a base de preguntas personales. Puede resultar divertido las primeras veces-



NUESTRA MEMORIA se pone a prueba en "Emparejados", un juego en el que debemos encontrar Miis del mismo color recordando dónde estaban.



EL WIIMOTE HEROICAS

Sacamos provecho del mando al colocarlo de muchas posturas:

1. **APUNTAR** con el sensor es la más básica para: disparar, señalar...
2. **LA CRUCETA** nos sirve para controlar la dirección. En muchas ocasiones se usa junto con el botón 2 para disparar.
3. **EL EQUILIBRIO** también es habitual. Para ello tendremos que colocar el Wiimote en posición horizontal y mantener el pulso. Todo un reto.



PACO PARTY

ESTE PECULIAR PERSONAJE hace las veces de anfitrión en el juego. Además de explicarnos las reglas, nos aconsejará sobre qué retos elegir en el caso de que no sepamos cuáles escoger.

sencilla en general y en más de una ocasión os recordará a «Mario Party», ya que el uso de dados y tableros es habitual. Una parte muy original, y que quizá sea la mayor novedad de este título, es la que propone usar la habitación en la que jugamos como un elemento más, es decir, que podremos interactuar en cierta manera con el entorno. Es el caso del juego que nos propone jugar al escondite con el mando, que tendremos que

ocultar por toda la estancia y que nuestros colegas tendrán que encontrar guiándose por el sentido del oído. Curioso y divertido.

¿Y SI NO TENEMOS AMIGOS?

Pues es el momento perfecto para que los hagáis, porque se echan en falta opciones para un solo jugador. Aunque podemos competir contra la máquina, no es lo mismo, ya que al cabo de un rato la cosa termina siendo aburrida »

JUEGOS DE FIESTA

Los denominados Juegos de Fiesta están pensados para que se disfruten con cuatro jugadores. Evidentemente, pueden participar menos personas (incluso uno puede jugar solo) pero las opciones se reducen y la diversión mucho más. Aunque están englobados en las cuatro categorías que véis debajo (más un juego basado en el bingo, que en lugar de bolas tiene caras de Miis), cada uno de ellos se compone de minijuegos necesarios para elegir el turno en que participan los jugadores. Los dados y el tablero tienen bastante importancia también en esta modalidad de juego.



EN ISLA AVENTURA debemos coronar la cima de una montaña a base de pisar las casillas de un tablero lleno de trampas y obstáculos.



GIRA MUNDIAL es lo más parecido a un juego de tablero. En cada turno conseguimos unas cartas que nos sirven para llegar a nuestro destino.



EL JUEGO "PLENO" es muy similar a las tres en raya. Debemos hacer coincidir los colores de los Miis robando personajes a los otros jugadores.



LA RULETA DE LA SUERTE nos coloca sobre una rueda plagada de comodines. El que más dinero se lleve es el ganador. Se consigue ganando minijuegos.



← LOS Miis

Son los máximos protagonistas del juego, haciendo gala de su peculiar sentido del humor.

» y repetitiva. Además no existen opciones de jugar online, lo que nos obliga a contar con gente cada vez que queramos jugar. Una ausencia que resulta difícil de entender en un juego como este, donde se le podría haber sacado un enorme provecho a estas partidas. Lo que sí podemos hacer es elegir los minijuegos en los que queremos participar a medida que los vamos desbloqueando en el modo "historia", por llamarlo

así. En todo caso, si estáis muy perdidos, Paco Party, el curioso personaje que hace de anfitrión, os puede ofrecer consejos sobre qué juego elegir en función del tiempo del que se dispone o del tipo de reto.

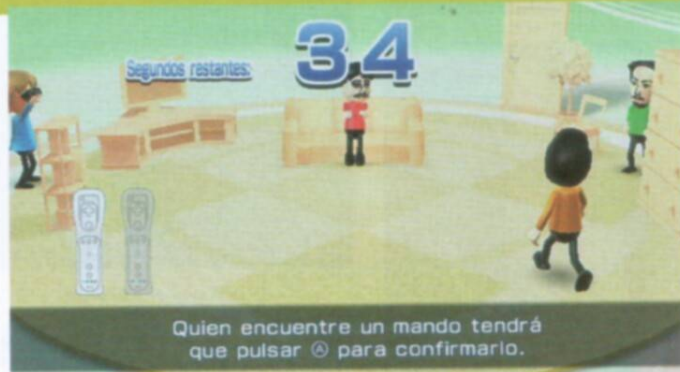
➔ **TÉCNICAMENTE MANTIENE EL ESTILO QUE YA CONOCIMOS** por «Sports Resort» o «Wii Music»: protagonismo absoluto para los Miis, escenarios simples

FIESTA EN CASA

Esta modalidad de juego es la verdadera novedad que aporta «Wii Party» al género de los juegos sociales. «Fiesta en Casa» nos propone ir más allá de la pantalla y usar la habitación donde jugamos como un elemento más. Esto se consigue, sobre todo, en el juego del escondite y en menor medida en el resto. El Wiimote juega además un papel importante ya que los sonidos que emita a través del altavoz que lleva incorporado serán los que nos guíen para ganar. En este caso, no tendremos que disputar minijuegos en ningún momento y pasaremos directamente a la "acción".



EXTRAÑAS MASCOTAS nos propone identificar el sonido que sale de cada Wiimote. El que escoga aquel que se corresponde con el animal, gana.



EN ESCONDE EL MANDO tenemos que ocultar el Wiimote en cualquier lugar de la habitación. Los jugadores tendrán que valerse de su oído para encontrarlo.



EL PULSO Y LA COORDINACIÓN son la clave en "Mando Explosivo". Un jugador le pasa a otro el mando al tiempo que pulsa un botón y lo mantiene recto.



"TÚ ERES EL PROTAGONISTA" en esta categoría, en la que los otros jugadores deberán adivinar preguntas sobre tu color favorito o tu comida preferida.

y coloridos y melodías sencillas pero acertadas. Como valor añadido (y más que interesante), el juego se vende, sin incremento de precio, junto con un mando, algo positivo si tenemos en cuenta que cada participante deberá contar con su propio Wiimote. En definitiva, este título es la mejor baza de Nintendo por el multijugador, y demuestra que con imaginación y sentido del humor, divertirse es algo al alcance de cualquiera.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS RETOS** presentan mucha variedad, tanto de tipos de juego como en el uso del Wiimote.
- **LA DIVISIÓN EN TRES FORMAS DE JUGAR** es una propuesta acertada y original.

lo peor

- **JUGAR SOLO.** Las opciones son escasas y jugar con la IA de la máquina no es lo mismo.
- **NO HAY MODO ONLINE.** Justo cuando un juego de este tipo lo pide a gritos. Una lástima.

alternativas

Como hemos comentado en el análisis, el juego recuerda bastante a «Mario Party», por lo que la octava entrega de esta saga puede ser una buena opción, que además está a buen precio. Más posibilidades las encontramos en juegos como «Wii Play», «Wario Ware» o incluso «Carnival Games».

■ **GRÁFICOS** Limitados al estilo "Mi", pero con escenarios coloridos, distintos y más o menos cuidados en cada uno de los minijuegos.

■ **SONIDO** Canciones sencillitas pero divertidas, apropiadas para un juego de este tipo. Buen uso del altavoz del Wiimote.

■ **DURACIÓN** Es el típico juego que sacaréis mil veces cuando tengáis visita en casa y nunca os cansaréis de él. Rejugable 100%.

■ **DIVERSIÓN** Mucha variedad en los minijuegos y buenas dosis de humor. Faltan opciones para disfrutar en solitario y el online.

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Nintendo pone el listón alto en lo referente a títulos multijugador de esencia social. «Wii Party» no sólo cuenta con multitud de minijuegos, muy variados por cierto, sino que además hace un buen uso del Wiimote como "actor protagonista" en muchos de los retos. Es cierto que la ausencia de opciones online resulta incomprensible para un título de este tipo, y que faltan más posibilidades para un solo jugador pero, aún así, estamos ante la mejor opción de Wii para las reuniones caseras, y eso es mucho decir en esta consola.

1 14 20/20 Pícarats 0:033

de las cinco personas de abajo tiene un curioso mote "señor Ocho y Veinte".

¿Qué raro, ¿eh? Pues al parecer todo el mundo que va a esta persona y oye su mote parece estar de acuerdo en que es muy apropiado.

¿Quién es el "señor Ocho y Veinte"? Rodea a esa persona y toca **Listo**.



2 Ve a Chinatown.



3



¿Ha oído, profesor?
¡Tenemos suerte!

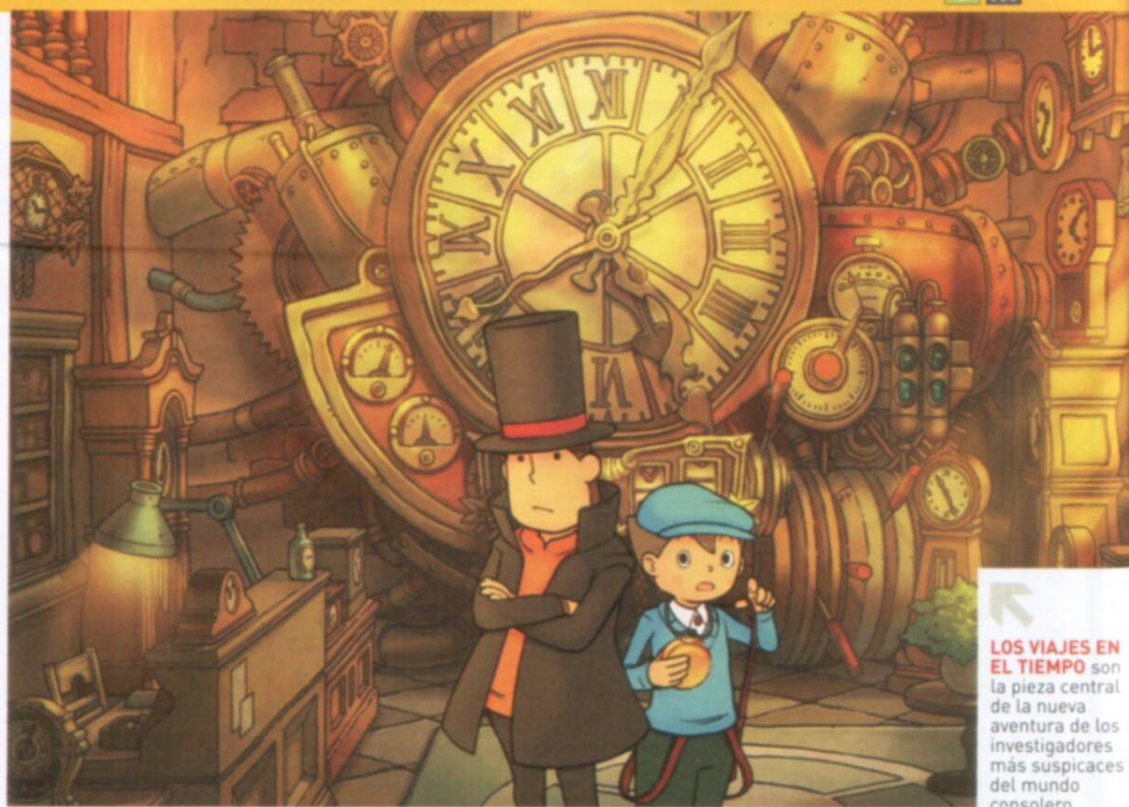
¿CÓMO LO HAGO PROFESOR?

El "modus operandi" de este par de investigadores no ha cambiado con los años:

1. **LOS PUZLES** suponen el mayor reto de la aventura. Si no fallamos, conseguimos más pícarats para desbloquear extras al terminar el juego.
2. **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** con el stylus es básico para encontrar monedas e incluso para descubrir puzles ocultos.
3. **LOS DIALOGOS** son básicos para llegar a nuevas zonas y para descubrir cuál debe ser nuestro siguiente paso.

LAYTON Y LUKE

La versión joven del Profesor Layton y la versión futura del alumno Luke son los dos grandes misterios a los que nos enfrentamos en el juego.



LOS VIAJES EN EL TIEMPO son la pieza central de la nueva aventura de los investigadores más suspicaces del mundo consolero.

PUZLES ATEMPORALES

EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

La trilogía de Layton se cierra con un viaje de diez años hacia el futuro. Coged la lupa y el stylus para resolver 165 puzles divertidísimos y montones de misterios.

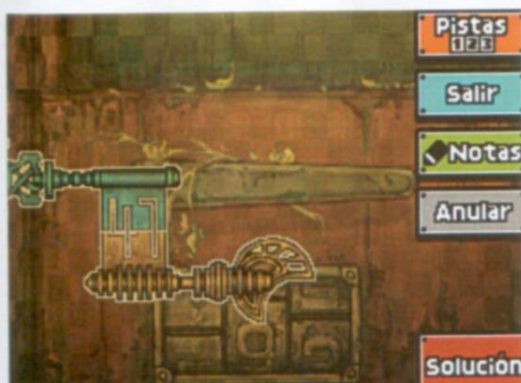
■ **UNA CARTA LLEGADA DEL FUTURO** es el detonante de las nuevas aventuras del Profesor Layton y su aprendiz Luke. La carta está escrita por el mismo Luke, ¡pero dentro de 10 años! En ella pide ayuda a nuestros protagonistas para que solucionen la situación de Londres, sumida en el caos por culpa de una organización criminal. Así que, usando una máquina del tiempo, viajamos al futuro para resolver montones de puzles y evitar que llegue a producirse el desastre.

El desarrollo es el de siempre, es decir, que tenemos que explorar los escenarios con la ayuda del stylus para encontrar mone-

das, estrambóticos personajes con los que hablar y un montón de puzles que prueban nuestra inteligencia, una interesante variante de aventura gráfica.

→ **NOS ENCONTRAMOS DESAFÍOS DE TODO TIPO**, desde los típicos con enunciado trampa o los puramente matemáticos, hasta otros más visuales. Además, podemos jugar a 3 minijuegos que iremos desbloqueando, como conseguir llevar el "Laytonmóvil" a la meta al estilo del hamster del primer juego o completar un libro de ilustraciones recolectando pegatinas y colocándolas para que la historia cobre sentido. Incluso po-





LOS PUZZLES nos estrujan los sesos al máximo. A veces la respuesta es muy sencilla, pero hay otros muy difíciles.



LAS ESCENAS DE ANIMACIÓN son muy numerosas y están a muy alto nivel. Nos mantienen enganchados a la historia.



EL DISEÑO DE ESCENARIOS Y PERSONAJES es excepcional gracias al increíble trabajo de los dibujantes de Level 5.

NO TODO ES INVESTIGAR EN LA VIDA



LOS DIÁLOGOS tienen momentos tronchantes. Sobre todo con personajes como Bella o el inspector Chelme.



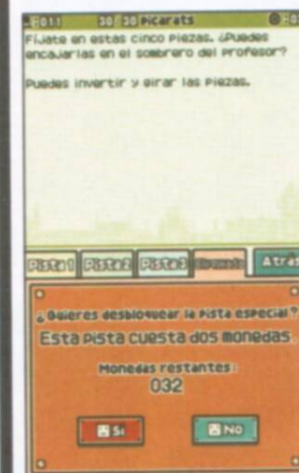
LOS MINIJUEGOS, aunque también requieren de inteligencia, suponen un descanso entre tanto puzle.

¡A PENSAR SE HA DICHO!

Hay 165 puzles en el juego que nos obligan a "darle al coco" para hallar la solución. Además, vendrán 50 más descargables:



LOS PUZZLES protagonizan el desarrollo. Leer bien el enunciado es clave para acertar.



LAS PISTAS cuestan monedas, pero son ideales para resolver los desafíos más complicados.

dremos descargar 50 puzles más gratis una vez que salga el juego.

El apartado técnico es sobresaliente, con gráficos excelentes, una banda sonora espectacular y un doblaje al castellano del que muchos deberían aprender. Eso por no hablar de las secuencias que nos cuentan la historia, que están a la altura de los grandes estudios de animación. No innova nada, pero es tan redondo que no os daréis ni cuenta.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS PUZZLES**, que nos mantienen pegados a la DS durante horas en busca de una solución.
- **LA HISTORIA**, contada a través de espectaculares escenas de animación y divertidos diálogos.

lo peor

- **NO INNOVA** en nada respecto a las anteriores entregas. Solo nuevos minijuegos para pasar el rato.
- **ES ALGO CORTO**, aunque se puede jugar para encontrar todos los puzles y desbloquear los extras.

alternativas

Las dos entregas anteriores, «El profesor Layton y la villa misteriosa» y «El profesor Layton y la caja de pandora», son las 2 alternativas más jugosas. Si lo que os va es simplemente estrujaros la "sesera" y no os mola el tema aventurero, lanzaos a por «Brain Training» o «Big Brain Academy», que siguen siendo los reyes en su estilo.

■ **GRÁFICOS** Lo mejor, sin duda alguna, son las excelentes escenas de animación, aunque el durante el juego el nivel también es muy alto.

■ **SONIDO** La banda sonora, desde que empieza hasta que acaba, es genial. Las voces dobladas al castellano son de lo mejorcito.

■ **DURACIÓN** Las posibilidades rejugables están ahí, pero en conjunto podéis pasároslo al 100% en 12-15 horas si no os quedáis atascados.

■ **DIVERSIÓN** Hay puzles realmente ingeniosos y la historia os mantendrá intrigados y enganchados de principio a fin de la aventura.

PUNTUACIÓN FINAL

90

92

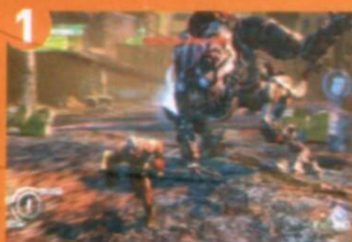
85

91

91

valoración

Después de dos entregas, el estudio Level-5 sigue puliendo una fórmula que sin duda está siendo millonaria. La mezcla de elementos de aventura gráfica con puzles en forma de minijuego ha cautivado a todo tipo de públicos y la cosa, por ahora, sigue funcionando. El problema es saber cuánto tiempo más será así. Necesitan empezar a innovar e introducir nuevos elementos en la ecuación cuanto antes. Veremos a ver si la nueva versión en desarrollo para 3DS consigue sorprendernos como lo hizo el primer Layton.



EL MONO VERSÁTIL

Monkey no solo es bueno manteniendo su peinado intacto. A lo largo del juego tiene que demostrar su talento en las siguientes circunstancias:

1. COMBATES: Hay varios tipos de mecas y hemos de adecuar nuestros golpes a ellos: romper su escudo, atacar a distancia... También hay jefes finales, que son resistentes pero tienen mecánicas sencillas.

2. PUZLES: Implican colaborar con Trip, a la que podemos dar alguna orden sencilla. Son bastante fáciles.

3. SALTOS: Monkey salta automáticamente de una plataforma a otra, así que solo tenemos que buscar dónde está la siguiente. En los niveles más avanzados hay algunos saltos contrarreloj.



LOS MECAS CONTROLAN lo que queda de la Tierra, pero Monkey está dispuesto a acabar con ellos para ganar su libertad.

EQUIPO A LA FUERZA ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

Una chica nos obliga a hacer lo que ordene o nos hará sufrir. ¿Es la vida real? ¡No, es un gran videojuego!

■ **EN UN FUTURO CERCANO**, la humanidad está casi aniquilada y la Tierra es un lugar casi inerte, vigilado por unos agresivos robots llamados mecas. Nosotros somos Monkey, un esclavo forachón que ha escapado de una nave propiedad de la misteriosa corporación Pyramid. Otra chica fugada, Trip, nos ha colocado una diadema que nos obliga a obedecer lo que ella ordene o moriremos. Y si ella también la "diña", nosotros iremos detrás... Así arranca una aventura en la que, manejando siempre a Monkey, hemos de ayudar a Trip en su regreso a su pueblo. La chica es, además de una histérica de cuidado, una experta en tecnología, por lo que se encarga de desbloquear las puertas que bloqueen el camino. Gracias a su

libélula robot puede escanear los alrededores (lo hace automáticamente) para que conozcamos los peligros más inminentes.

A nosotros nos toca saltar de plataforma en plataforma, dar palizas a los mecas y resolver algún puzle facilón. Lo de saltar es fácil: con pulsar un botón, Monkey se aferra a la plataforma más cercana. La cámara se mueve sola para "sugerir" hacia dónde toca saltar a continuación, por lo que las zonas de saltos son más un trámite que un desafío.

➔ **LOS COMBATES SON MÁS INTENSOS** y obligan a combinar numerosos combos (que se ejecutan con mucha comodidad) para despachar a los distintos mecas. Nos ayuda mucho el bastón extensible de Monkey, con el que podemos

MONKEY ➔

Inspirado en Sun Wukong, el dios-mono del cuento chino «Viaje a Oeste», comparte con él muchas cosas: un bastón mágico, una nube voladora y mucha mala leche.





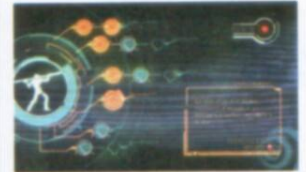
LA NUBE VOLADORA sólo se usa en ciertos momentos. El control es sencillo y nos sirve para correr y saltar aún más.



PODEMOS DISPARAR rayos ofensivos y "conmocionadores" con el bastón, pero hemos de buscar cápsulas de energía.

PREMIO AL EXPLORADOR

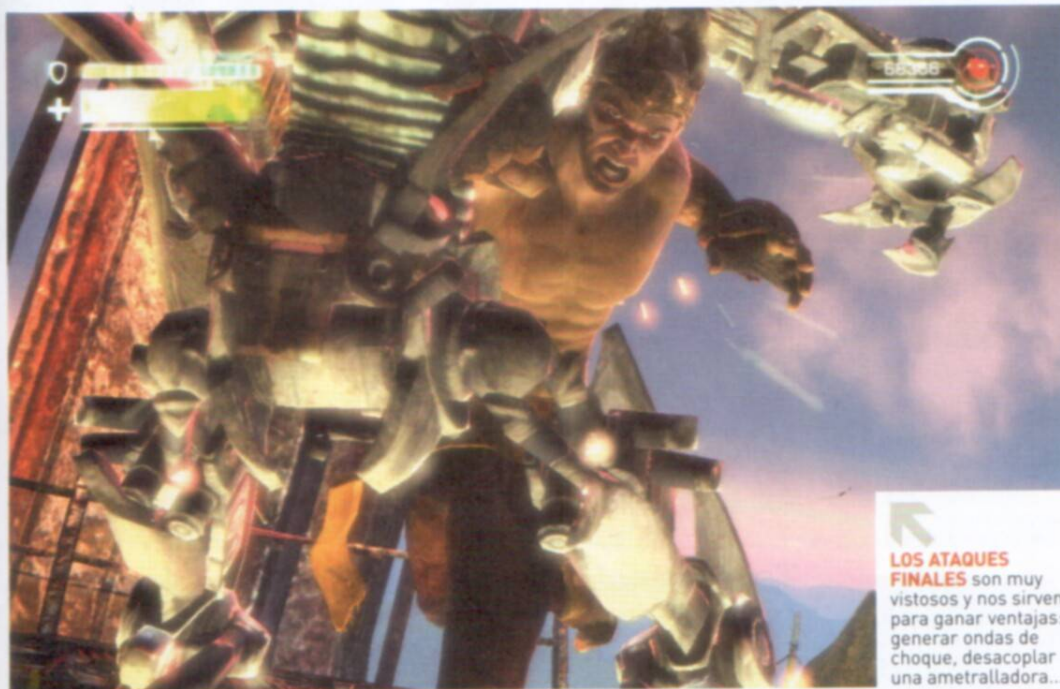
Los escenarios, aunque son algo lineales, merecen ser investigados, pues hay algunos ítems que os interesa encontrar. No son imprescindibles para completar la aventura, pero desde luego nos conviene dar con ellos para facilitar las cosas.



LOS ORBES TECNOLÓGICOS son muy numerosos. Podemos canjearlos en el momento que queramos por todo tipo de mejoras para Monkey: mayor escudo, nuevos ataques...



LAS MÁSCARAS son bastante más escasas. Si las encontramos, vemos pequeños y extraños clips de video que, tarde o temprano, acabarán cobrando algún sentido...



LOS ATAQUES FINALES son muy vistosos y nos sirven para ganar ventajas: generar ondas de choque, desacoplar una ametralladora...



VISUALMENTE, el juego es una gozada. Destacan los modelos de Trip y Monkey o el gordito Piggy (que nos ayuda en el último tercio del juego), pero los escenarios y los encuadres también molan.

ejecutar unos movimientos finales brutales. Y es que el espectáculo es uno de los pilares del juego: los personajes y escenarios son tan realistas que parecen salir de la pantalla y en la creación del juego han participado artistas como Andy Serkis (Gollum en "El Señor de los Anillos"). Queda así una producción "made in Hollywood", algo simple en lo jugable al principio, pero que gana en emoción a medida que avanzamos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **GRÁFICOS Y SONIDO** tienen un aire de superproducción al que muy pocos pueden aspirar.
- **EL SISTEMA DE COMBATE** es fluido y espectacular. Monkey se vuelve más contundente poco a poco.

lo peor

- **LOS SALTOS** se preocupan más de ser cinematográficos que de proponer un reto interesante.
- **NO TIENE EXTRAS** o multijugador de ningún tipo y la historia no es particularmente larga.

alternativas

Las influencias de «Heavenly Sword» son evidentes, pero «Enslaved» se queda por encima en todos los aspectos. También recuerda bastante a «Uncharted 2» y está casi a la par en cuanto a factura técnica. Otra estupenda opción en cuanto a "aventura cooperativa" es «Resident Evil 5», si bien se centra más en la acción... y la sangre.

- **GRÁFICOS** Los modelos de personajes son sublimes y los amplios escenarios no van a la zaga. Se aprecian algunas ralentizaciones, pero pocas.

95

- **SONIDO** Voces en castellano apropiadas y convincentes. La música tiene momentos emocionantes, pero suele pasar desapercibida.

92

- **DURACIÓN** Sus 14 capítulos se quedan en unas 10 horas, y más allá de los 3 niveles de dificultad, no hay motivos para rejugarlo.

73

- **DIVERSIÓN** El control es intuitivo y versátil, sobre todo en los combates. La historia y los retos cumplen, pero les falta algo de inspiración.

85

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Como «Heavenly Sword», este juego vino precedido por imágenes que nos han puesto los dientes largos. Esta vez si se han cumplido las expectativas: los gráficos son espectaculares, el control muy cómodo... pero se preocupa más de la forma que del fondo: en lo visual impacta, pero en lo jugable es simple. El ritmo mejora en el último tercio, pero hasta entonces todo se ve demasiado guiado, "automático". Aun así, la historia y el tono de superproducción del conjunto crean una experiencia de juego de lo más agradable.



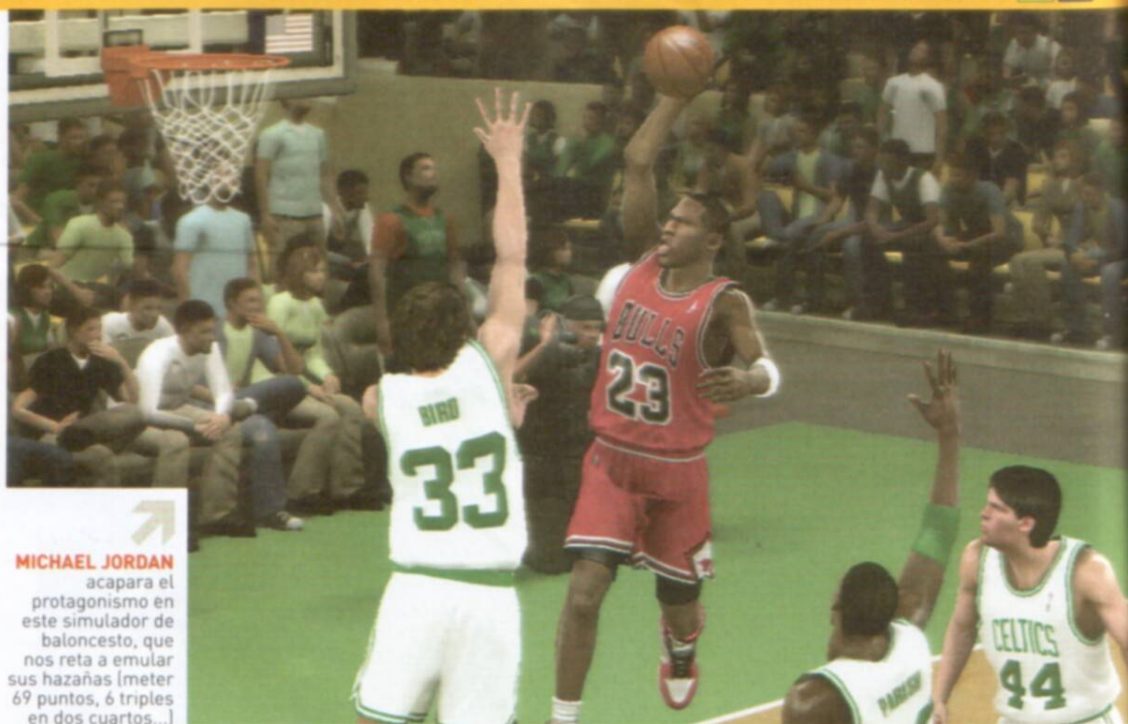
¿Y ADEMÁS DE JORDAN, QUÉ?

No sólo de la incorporación de MJ vive «NBA 2K11». Este simulador también trae otras novedades:

- 1. MI JUGADOR Y ASOCIACIÓN**, dos de los modos estrella, han mejorado con nuevas opciones y características.
- 2. EL SISTEMA DE JUEGO** ha sido refinado y pulido hasta cotas nunca vistas en la serie. Y por supuesto, todas las plantillas están actualizadas.
- 3. LOS 18 EQUIPOS CLÁSICOS** que incluye 18 versiones de los Bulls y 10 rivales), nos permiten disputar duelos entre ellos o con combinados actuales. Así, vemos a los Celtics de Bird, los Lakers de Magic, o los "Bad Boys".

MICHAEL JORDAN

"Dios se ha disfrazado de jugador de baloncesto". Fueron las palabras de Larry Bird tras encajar 63 puntos de MJ en los playoffs de 1986.



MICHAEL JORDAN acapara el protagonismo en este simulador de baloncesto, que nos reta a emular sus hazañas (meter 69 puntos, 6 triples en dos cuartos...)

SU ALTEZA VUELVE A VOLAR NBA 2K11

Todos pensábamos que Jordan se había retirado para siempre tras jugar en los Wizards, pero este título nos demuestra que sigue en buena forma.

■ **EL REY DE LOS JUEGOS DE BALONCESTO** ha vuelto a las canchas de la mano de un anfitrión de lujo. Michael Jordan, considerado por muchos como el mejor jugador de la historia, reaparece en un videojuego por primera vez en años, y lo hace en un título que está a la altura de su leyenda. «NBA 2K11» supone todo un homenaje a la ex-estrella de los Bulls, y no solo nos permite jugar con MJ, sino que además nos propone emular sus logros en diez partidos y situaciones históricas, o introducirle en la NBA actual como un nuevo jugador. Si a todo este contenido le añadimos que podemos dirigir una de las 30 franquicias NBA durante varias temporadas (con el modo Asociación), crear un jugador, me-

jorarlo y llevarlo al estrellato (en Mi Jugador) o echar partidos callejeros, concursos de mates y de triples (gracias a Blacktop), nos encontramos con uno de los títulos de deportes más completos que hemos visto nunca.

→ **EL CONTROL Y LA EXPERIENCIA DE JUEGO** están a la altura de todas estas opciones. Por suerte, los desarrolladores han vuelto a superarse con un sistema de juego profundo y realista que, a través de las direcciones del stick derecho, nos permite controlar los movimientos del jugador con gran precisión.

Eso sí, dominarlo resulta todo un arte, y las exigencias de la defensa rival (que a veces parece predecir nuestros pases) hacen que no resulte nada fácil hacernos con los partidos. La presentación vuelve a resultar todo un





LOS MOVIMIENTOS DE POSTE han sido refinados, y ahora engañamos a los rivales con nuestro juego de pies y amagos



EL BASE puede ordenar ejecutar una jugada, y aparecerán marcadores sobre el suelo para indicarnos cómo hacerla.



PODEMOS ADOPTAR el estilo de juego que más nos guste. ¿Queréis correr, defender fuerte o jugar ataques largos? ¡Hay que elegir bien!

ESPECTÁCULO EN ESTADO PURO



CADA JUGADOR actúa, gesticula y se comporta como su versión real. Por no hablar de su alucinante aspecto...



LA PRESENTACIÓN de los equipos y del mejor jugador de cada partido han sufrido un notable lavado de cara.

TRIBUTA A UNA LEYENDA

El regreso de Jordan a los videojuegos tenía que celebrarse como Dios manda, y por eso los chicos de 2K han convertido «NBA 2K11» en un gran homenaje a MJ:



LA RECREACIÓN de Michael es alucinante, por su físico y por sus movimientos característicos



LOS DESAFÍOS nos invitan a igualar los números que hizo Jordan en diez partidos reales



LA EVOLUCIÓN de "Air" entre 1986 y 1998 se nota tanto en aspecto como en habilidades.



PODEMOS MEDIRLE con las estrellas de hoy en "Creación de una leyenda" o en un partido.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **MICHAEL JORDAN**, una incorporación bien aprovechada que encantará a cualquier fan del basket.
- **LA VARIEDAD DE MODOS DE JUEGO** hará que no nos cansemos de jugar al baloncesto virtual.

lo peor

- **LOS RIVALES** son demasiado "avisados" muchas veces, y nos roban balones imposibles.
- **EL MUNDO MI JUGADOR** ha mejorado, pero le queda camino para convertirse en lo que todos soñamos.

alternativas

El retraso de última hora que ha sufrido «NBA Elite 11» nos ha dejado sin el duelo habitual al que asistimos cada temporada. Por eso, a menos que optéis por jugar las ediciones del año pasado, este «NBA 2K11» es la mejor opción posible para los aficionados al baloncesto. Pero no es quejéis, que por suerte es muy buena.

■ **GRÁFICOS** De nuevo, un auténtico espectáculo para nuestros ojos. Si todos los jugadores estuvieran igual de conseguidos...

94

■ **SONIDO** La banda sonora es adecuada, y los comentarios se adaptan a la época en la que estemos jugando, pero siguen estando en inglés.

86

■ **DURACIÓN** Tardaréis mucho en cansaros de este título, que con todos sus modos de juego y los partidos online resulta casi infinito.

95

■ **DIVERSIÓN** Cualquier aficionado al baloncesto se lo pasará genial con «NBA 2K11», gracias a un sistema de juego pulido y preciso.

93

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

«NBA 2K11» es un excelente título que nos permite vivir el baloncesto desde muchos puntos de vista diferentes: dirigiendo una franquicia, desde la perspectiva de un solo jugador, en partidos callejeros, concursos de mates o triples... y todo ello con un control y un sistema de juego exquisitos. Por si esto fuera poco, ha incorporado a toda una leyenda como Michael Jordan, con dos modos de juego exclusivos y la posibilidad de elegir equipos clásicos. Aunque aún puede mejorar, si os gusta el basket, este juego os enamorará.

cierto, no solo por la excelente recreación del aspecto y los movimientos característicos de los jugadores, tanto actuales como clásicos, sino por la ambientación de las canchas, los resúmenes post-partido (especialmente mejorados) y los comentarios, adaptados a la época en la que nos encontremos. Sin duda, Jordan ha elegido para su regreso el mejor juego de baloncesto que hemos visto en años. **HC**



¿LUCHAS O "ROLEAS"?

Una de las características más llamativas de este nuevo «Naruto» es el marcado componente "rolero" que tiene el desarrollo del modo historia:

1. **MISIONES SECUNDARIAS:** Hay personajes que nos ofrecen tareas opcionales como encontrar 30 perlas o acabar con un grupo de marionetas.
2. **HABLAR CON LOS AMIGOS** es básico para mejorar su relación con Naruto. Eso y hacerle regalos como flores.
3. **BUSCAR ITEMS** es importante, porque los objetos nos sirven para obtener alguna ventaja durante las peleas.



EL NINJA DE TUS OJOS

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 2

Ser el nuevo hokage de la aldea debe ser un chollo, siempre encargando "recados" a otros ninjas y tumbado a la bartola. Pero el camino es duro, muy duro... y Naruto lo sabe bien.

■ TRAS 2 AÑOS Y MEDIO DE ENTRENAMIENTO

con el maestro Jiraiya, Naruto vuelve a la villa oculta de la Hoja con la idea de convertirse en el nuevo hokage de su aldea, el máximo rango que se le puede dar a un ninja. El modo historia de este juego de lucha con tintes "roleros" empieza tranquilamente, con tareas cotidianas que nos encarga Tsunade (la actual hokage de la aldea), pero pronto se vuelve una lucha desesperada contra los Akatsuki, una banda de criminales que quiere hacerse con el poder de los demonios bijuu, entre ellos el Zorro de 9 colas que Naruto lleva en su interior.

Para pararles los pies cuenta con la ayuda de su inseparable amiga Sakura, su maestro Kakas-

hi, con Sai, un nuevo y críptico integrante que viene a suplantar a Sasuke (que parece haberse unido a los Akatsuki y que entrena con el malvado Orochimaru) y muchos amigos más que no dudan en darle todo por Naruto.

➔ **DURANTE LAS PELEAS PODEMOS PEDIR AYUDA** a estos y otros colegas y realizar poderosos ataques conjuntos. El sistema es el mismo del primer «Ninja Storm»: podemos esquivar y protegernos de los golpes, lanzar estrellas ninja o zurrar al rival con solo un botón. El planteamiento parece sencillo, pero el uso de los refuerzos, las técnicas de chakra o los objetos hace que gane profundidad. Además, en las peleas importantes debemos

NARUTO ➔

El ninja con el futuro más prometedor vuelve a la Villa Oculta de la Hoja para evitar el acoso de los Akatsuki y restaurar la paz entre los distintos clanes.



LOS ESCENARIOS parecen pintados a mano y la cámara es fija salvo en los combates, donde todo luce en geniales 3D.



LAS TÉCNICAS DE CADA PERSONAJE están perfectamente recreadas gracias a unos efectos muy espectaculares.



LOS FRENÉTICOS combates no nos dejan ni un momento de respiro. Hay que estar concentrado como un ninja..

¿ESTO ES LA SERIE O EL JUEGO?



LAS ESCENAS DE HISTORIA con estilo "cel shading" tienen una gran calidad y son clavadas a la serie de TV.



DURANTE ALGUNOS FLASHBACKS vemos escenas sacadas directamente del anime con un filtro añejo.

superar espectaculares secuencias de animación pulsando los botones que salen en pantalla.

En el modo historia hay también montones de tiendas, coleccionables y misiones secundarias que alargan la duración hasta las 25 horas. Añadid la novedad del modo versus online y un apartado técnico con animaciones que parecen sacadas de la serie de TV y tendréis un juego que gustará a todos, no solo a los fans.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL PARECIDO CON LA SERIE** es brutal, con momentos calcados a lo que vimos en la pantalla.

■ **MÁS VARIEDAD** de situaciones que en la entrega anterior, incluso con ratos de acción tipo shooter.

lo peor

■ **LOS COMBATES SE HACEN REPETITIVOS** con el paso de las horas. Sobre todo en solitario.

■ **CUESTA ENTENDER LA HISTORIA** si no sois fans de la serie. La trama es enrevesada.

alternativas

Si no habéis jugado al primer «Ninja Storm» es un juego muy bueno y barato actualmente.

Si queréis peleas con más profundidad y un apartado técnico excelente, el rey absoluto es «Super Street Fighter IV».

Otro genial juego de lucha anime en 2D es «BlazBlue Calamity Trigger».

Y atención al inminente «DB Raging Blast 2».

■ **GRÁFICOS** Los personajes de la serie están muy bien animados, pero echamos en falta más detalle en los efectos de luz y ambiente.

■ **SONIDO** La banda sonora cumple con su cometido, pero durante el modo historia podemos llegar a cansarnos de alguna de sus melodías.

■ **DURACIÓN** Además del largo modo historia y del modo versus en la misma consola, se estrena un modo online que puede durar meses.

■ **DIVERSIÓN** La aventura mezcla con bastante acierto las luchas con momentos más roleros y frenéticas secuencias de acción.

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Al enfrentarnos con un juego basado en un anime o una película de éxito, siempre nos asalta la duda de si tendrá suficiente calidad como para gustar a los que no sean fans del anime o película en cuestión. Este «Naruto» mantiene enganchados a los seguidores del ninja, ya que es una fiel adaptación, pero también despierta el interés del resto de jugadores que le den una oportunidad gracias a unos combates entretenidos y un modo historia con tintes de rol clásico que si tiene calidad.

COMBATES MOVIDITOS

El control en las peleas es bastante simple, aunque la cantidad de opciones que podemos tomar hacen que cada una se convierta en un auténtico reto y un espectáculo visual:



LOS COMBOS de golpes básicos son la mejor estrategia para disminuir la energía del rival.



LAS SECUENCIAS son puro espectáculo visual. Al hacerlo bien recuperamos energía.



LOS MOMENTOS SHOOTER suponen un descanso y aportan mucha variedad al desarrollo.



LOS REFUERZOS son esenciales para conseguir la victoria en los combates más complicados.



¡DOMINA LA LUCHA TOTAL!

Las artes marciales mixtas no son tan "fáciles" como otras disciplinas. Hay que controlar todos los lances de un combate:

1. A "GUANTAZO" LIMPIO: Empezamos con un intercambio de golpes usando el stick derecho imitando los movimientos reales (como en «Fight Night»).

2. MOVIMIENTOS DE CLINCH: Mientras que con una mano agarramos al rival y lo empujamos contra las cuerdas, con la otra le zurraremos de lo lindo.

3. LUCHANDO EN EL SUELO: Tenemos que zafarnos de las presas del rival mientras vamos consiguiendo una posición ventajosa que pueda acabar en una pierna rota, por ejemplo.

FEDOR → EMILIANENKO

El "último emperador" llevaba 10 años invicto hasta que Fabricio Werdun le derrotó en junio. La revancha va a ser el combate del año.



LA LUCHA TOTAL mezcla lo mejor y lo más contundente de disciplinas como la lucha libre, el jiu-jitsu o la lucha callejera.

SANGRE, SUDOR Y TOLLINAS

EA SPORTS MMA

Para este grupo de luchadores, ganar el campeonato del mundo de boxeo está chupado, o el de lucha libre, o el de kick boxing... porque ellos practican la lucha total.

■ LAS ARTES MARCIALES MIXTAS ESTÁN DE MODA

y un nuevo contendiente salta a la lona para hacerse con el título de mejor juego de la disciplina. Este deporte consiste en una mezcla de varios tipos de combate, por lo que no sólo nos vale con dominar el boxeo o el kick-boxing, sino que debemos combinarlo con lo mejor de otros estilos como el judo, el sambo o el muay-thai. Aunque no cuenta con la licencia oficial de los campeonatos reales (como su competidor «UFC»), tenemos a nuestra disposición más de 60 luchadores de prestigio como Ran-

dy Couture o Fedor Emilianenko para repartirnos leña. Aunque también podemos crear a nuestro competidor para el modo Carrera, eligiendo su apariencia, su estilo de lucha y hasta el tipo de movimientos.

→ A PARTIR DE ESE MOMENTO

TOCA ENTRENAR DURO mejorando las habilidades de nuestro combatiente para ser el mejor del mundo. La tarea no es fácil, porque el proceso de aprendizaje parece no acabar nunca. No vale sólo con nuestros puños y patadas; hay que dominar también los agarres y los movimientos de sumisión al tiempo que controlamos la resistencia del luchador,





LAS GRANDES ESTRELLAS están reflejadas con impecable exactitud. Sus movimientos más típicos están disponibles.



ADEMÁS DE GOLPEAR AL RIVAL, hay que estar atento para librarse de las llaves del otro luchador y no besar la lona



LAS ARTES MARCIALES MIXTAS no tienen piedad con los débiles. Los combates suelen acabar rápidamente debido a su dureza.

SOLO APTO PARA TIPOS DUROS



LAS ESCENAS VIOLENTAS están a la orden del día si queremos dejar K.O a nuestros rivales a puñetazos.



HAY GOLPES QUE DUELEN MUCHO. Incluso desde el suelo podemos dejar fuera de combate al otro luchador.

EL CAMINO AL ESTRELLATO

Hay un largo camino de sacrificio, disciplina y horas de entrenamiento hasta la cima de las artes marciales mixtas. No es fácil conseguir el cinturón de campeón, os avisamos.



DESDE UN GIMNASIO de barrio hasta uno en Tailandia. Todos son buenos para mejorar.



LOS EJERCICIOS van desde golpear un saco de boxeo hasta practicar las llaves de sumisión.



EN NUESTRA PDA podemos consultar estadísticas o incluso ver las habilidades del rival.



LLEVAR EL CINTURÓN de campeón es la meta, pero vais a sudar tinta gorda para lograrlo.

así que "machacar los botones" como locos no es buena táctica.

La profundidad en los combates es sin duda su mayor virtud, aunque el apartado gráfico no se queda atrás. El modelado de los luchadores es excelente y no nos cansamos de disfrutar de los efectos de sudor, los cortes en las caras o las espectaculares animaciones, aunque es su estupendo control el que nos mantiene semanas pegados al mando.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **PODEMOS CREAR UN PERSONAJE** único, no sólo en apariencia sino en su estilo de lucha.
- **EL CONTROL** es muy fácil de aprender y muy difícil de dominar, por lo que nos mantiene "picados".

lo peor

- **SIN LICENCIAS OFICIALES** de las federaciones más importantes en el mundo de las MMA. Una pena.
- **LOS TIEMPOS DE CARGA** son demasiado largos, por lo que se pierde un poco la intensidad.

alternativas

La opción más interesante es «UFC Undisputed 2010», que también se basa en las artes marciales mixtas y que además si cuenta con las licencias oficiales, con campeonatos, estadios o luchadores reales. Si eso de revolcaros por el suelo haciendo llaves no os va y queréis acción más directa, haceros con «Fight Night Round 4».

■ **GRÁFICOS** Los modelos y las animaciones de los luchadores o efectos como la sangre o los flashes de los aficionados son de gran calidad.

90

■ **SONIDO** La banda sonora brilla por su mediocridad y las voces en inglés de los comentaristas se repiten demasiado.

78

■ **DURACIÓN** Además del larguísimo modo carrera, podemos pelear con un amigo u online hasta que se nos caigan los dedos de la mano.

90

■ **DIVERSIÓN** El control y la profundidad de los combates son excelentes, pero falta variedad en minijuegos y en el desarrollo de algunos combates.

88

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

EA Sports ha entrado en una disciplina que cada día tiene más adeptos. Está claro que el negocio le funcionó a THQ con su «UFC», un título bastante redondo, pero aunque el juego de EA no tiene las licencias oficiales (raro, ¿verdad?), propone unos combates profundos y una curva de aprendizaje bien ajustada que te mantiene pegado al mando para aprender más. Parece que se ha inaugurado una nueva lucha anual al estilo de los juegos de fútbol. En este caso ambos son muy buenos, así que depende de vuestros gustos.



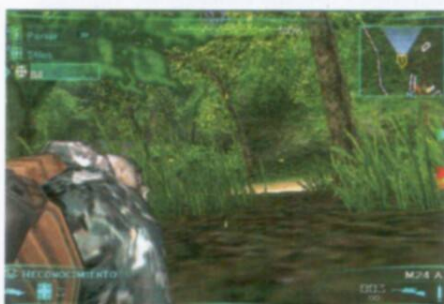
GUERRA CON CABEZA

Si queréis triunfar en las misiones de los Ghost, más os vale que no saltéis al campo de batalla sin un buen plan y con ganas de cooperar con vuestros compañeros de pelotón:

- 1. ELEGIR A LOS SOLDADOS ANTES DE LA MISIÓN.** Si habéis desbloqueado objetos y prendas podéis personalizar a vuestro gusto un equipo de 3 efectivos.
- 2. SELECCIONAD EL EQUIPAMIENTO ADECUADO.** Hay muchas armas, vehículos teledirigidos con los que espiar o atacar a distancia o sensores de movimiento. Lo suyo es lograr un equilibrio entre ataque a corta y larga distancia y capacidad de exploración.
- 3. AFRONTAD LA MISIÓN con cabeza y haciendo cooperar a los soldados.** Lo más útil es crear distracciones con unos soldados para poder rodear al enemigo con los restantes.

■ **LOS GHOSTS SON UNOS SOLDADOS** que se mueven como fantasmas entre los enemigos. Su nueva misión les lleva a Sri Lanka, donde deben investigar el ataque de la guerrilla local a un barco civil. Nosotros asumimos el control de un pelotón de tres soldados con una cámara "al hombro" en un desarrollo de acción táctica. Antes de cada misión debemos elegir a nuestros soldados, su aspecto, armas y

EL SIGILO ES LA MEJOR ARMA de los Ghost, pero no dudan en apretar el gatillo si se ven cara a cara con uno de sus enemigos.



PODEMOS AGACHARNOS o reptar para ocultarnos del enemigo [Izq.] para conseguir llegar hasta el objetivo que tenemos que neutralizar [Derecha].

DEPREDADORES INVISIBLES GHOST RECON: PREDATOR

Tres son multitud, a menos que debas enfrentarte a todo un ejército. Con ese panorama, lo mejor es cooperar y ser sigiloso.

equipo. Los controles nos permiten dar órdenes a nuestros compañeros y cambiar de un soldado a otro en cualquier momento.

→ **A MEDIDA QUE SUPERAMOS MISIONES**, conseguimos experiencia que mejora los atributos de los soldados y desbloqueamos prendas para personalizarlos. Sobre el terreno debemos actuar con cabeza, combinando el sigilo, la estrategia y los tiroteos directos.

Nuestro objetivo es salvar rehenes, asegurar emplazamientos o destruir objetivos, pero disparar a lo loco es sinónimo de fracaso. También podemos jugar por Internet o en red local.

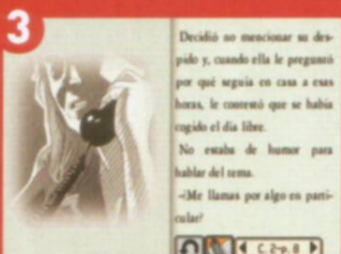
Los gráficos cumplen, aunque tanto el detalle de escenarios, como los personajes y sus animaciones son básicos. La banda sonora es intensa, pero con voces en inglés. Suficiente para los fans de la acción estratégica.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	79

Valoración El género de la acción táctica recibe un título que satisfará a los fans del género, aunque su desarrollo es algo básico y el apartado técnico no consigue sorprendernos.

PUNTUACIÓN FINAL 79



SACA LA LUPA

El juego se divide en capítulos, al igual que un libro, en los que debemos obtener pistas y resolver puzzles para que la historia vaya adelante:

1. EN CADA ESCENARIO hay varios elementos para investigar. En ocasiones habrá objetos ocultos que serán clave para avanzar en la historia, así que tendremos que revisar muy bien cada zona. En todo caso, Hyde no abandonará una estancia hasta haber completado la acción.

2. EN UN MALETÍN, Hyde va guardando lo que recoge. Algunos objetos se pueden combinar y otros permiten interactuar con personajes, propiciando un diálogo o resolviendo alguna tarea que tuviéramos pendiente.

3. NUESTROS PROGRESOS se van "escribiendo" en una novela que podemos ir leyendo siempre que queramos desde el menú principal. Viene con su marcapáginas y todo.

■ UNA EXTRAÑA PETICIÓN

se cruza en el camino de Kyle Hyde, el detective que se las vio con los malhechores en «Hotel Dusk», el antecesor de este juego en DS. Esta vez debe resolver el asesinato de su propio padre y tendrá que valerse de su instinto como policía para averiguar lo que ocultan sus vecinos a base de hacer preguntas y recoger objetos que sirvan para hacer avanzar el caso. Para ello solo



KYLE HYDE abandona el "Hotel Dusk" para investigar el asesinato de su padre. Esta vez lo hará en el edificio donde vive..



LOS PUZZLES se suceden a lo largo de todo el juego (Izq.). No son complicados y basta con aplicar la lógica, al igual que al interrogar a los otros personajes para obtener pistas (Der.).

UNA AVENTURA "DE LIBRO"

LAST WINDOW EL SECRETO DE CAPE WEST

Si Agatha Christie se hubiera dedicado al desarrollo de videojuegos, seguramente este habría sido uno de los títulos que habría firmado.

necesitamos el stylus y buenas dosis de sagacidad, porque los sospechosos no nos pondrán las cosas sencillas.

→ **SOSTENIENDO LA DS COMO SI FUERA UN LIBRO**, debemos investigar a fondo, recoger objetos y encadenarlo todo para que la historia progrese. Por supuesto, nuestros actos tienen consecuencias y si formulamos la pregunta equivocada o presionamos más de

la cuenta, nos tocará volver a empezar. La historia es muy buena y nos mantiene intrigados desde el principio, pero avanza lenta, así que armados de paciencia para leer mucho. Los gráficos ocupan un lugar secundario, pero tienen una bonita estética... aunque menos que la música, muy bien escogida en cada ocasión. No innova mucho respecto a «Hotel Dusk», pero si os gustó, preparaos para otras 20 horas de emoción.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	83

Valoración Un buen juego con una gran historia. Si sois impacientes, pensároslo dos veces, pero si no, disfrutaréis de una aventura a la altura de las mejores novelas de misterio.

PUNTUACIÓN FINAL 84

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.



PLAYSTATION 3

HEAVY RAIN MOVE EDITION

■ AVENTURA ■ SONY ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 18

■ **ESTA AVENTURA GRÁFICA MARCÓ UN HITO** por su realismo y por contar con un argumento muy adulto, que nos animaba a descubrir al asesino del origami siguiendo las peripecias de cuatro personajes muy diferentes. El sistema de juego es bastante sencillo: se trata de realizar acciones muy variadas (desde cosas cotidianas, como ducharnos, a investigar como auténticos C.S.I. o pelear con los puños) mediante sencillos movimientos del mando.

→ **ESTA NUEVA EDICIÓN** mantiene argumento y desarrollo, pero nos permite jugar con el sistema de detección de movimientos Move (si tenéis el juego original basta con descargarse un parche gratuí-

to a través de Internet). La verdad es que resulta más intuitivo y muchas acciones se han simplificado, aunque la experiencia no es tan diferente como para repetir. De todos modos, sigue siendo una aventura inigualable, que además está a precio reducido. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	95
■ SONIDO	94
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Un juego diferente y adulto, al límite de una película interactiva, que mejora ligeramente con el uso de los nuevos controles por movimiento.

PUNTUACIÓN FINAL 91



ESTE THRILLER adulto se puede resolver, gracias a esta nueva edición, con movimientos de nuestro cuerpo. Una aventura inigualable para PS3.



PS3 - X360 | FRONT MISSION EV.

■ SHOOT'EM UP ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ 16

En el año 2171, los soldados de a pie han cedido su puesto a los Wanzers, enormes robots de combate que podemos modificar a nuestro gusto y pilotar en unas sosas batallas urbanas. Lo mejor es la nueva orientación de la saga, que hasta ahora era de estrategia por turnos.



valoración Es más espectacular y dinámico que los anteriores, pero ha perdido la profundidad que tenían los juegos de estrategia.

75

Wii | NBA JAM

■ DEPORTIVO ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 40,95 € ■ 3

La mejor liga de baloncesto se presenta con un juego inspirado en el antiguo arcade. Las caras de los jugadores (están los 3 ó 4 mejores de cada equipo de la NBA) son fotos "pegadas". Los partidos son de dos contra dos o de uno contra uno, y en ellos los mates son constantes.



valoración Ofrece diversión rápida, pero su estilo es demasiado alocado y ni siquiera están todos los jugadores de la NBA.

77

DS | EL INTRÉPIDO BATMAN

■ ACCIÓN ■ WARNER BROS. ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 16

La versión portátil de la serie recrea capítulos diferentes al juego de Wii, pero conserva el desarrollo de acción horizontal, con el cameo de otros héroes de la casa. Además, incluye viajes en el Batmóvil y se conecta a su "hermano mayor" para desbloquear a Batmito.



valoración Un cutucho de realización impecable, y que adapta bien la serie de dibujos, aunque resulta fácil y un poco corto.

79

Wii | TETRIS PARTY DELUXE

■ PUZLE ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 27 € ■ 3

Se trata del puzzle "de siempre", con opciones multijugador online y 20 modos (cooperativo, versus, silueta...) que sacan todo el partido al clásico juego de piezas. Técnicamente queda por debajo de otras versiones, pero ¡es compatible con Wii Fit y hasta con el volante!



valoración Este puzzle resulta tan divertido como siempre, y tiene nuevos modos, pero no está tan cuidado como otras versiones.

77

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LAS AVENTURAS DE ARAGORN™



DISFRUTA
AL MÁXIMO
CON LA VERSIÓN
DE PS3 CON

PlayStation Move

BLANDE LA ESPADA, VIVE LA AVENTURA, FORJA LA LEYENDA.



Conviértete en el legendario Aragorn



Acción cooperativa a la que los jugadores se pueden sumar (o abandonar) en cualquier momento.



Combate contra los esbirros de Sauron a pie o a caballo.

www.aragornsquest.com/sp

Wii

NINTENDO DS



PS3



PS2 PSP

NEW LINE CINEMA



WB GAMES



12

www.pegi.info

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. PlayStation, PS2, PSP, PS3, PS Move, and PS are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company (SZA). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZA under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.



WB GAMES LOGO, WB SHIELD, and A & C Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

NOVEDADES Todas las consolas

➔ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.



Wii EL INTRÉPIDO BATMAN

■ ACCIÓN ■ WARNER BROS. ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 36,95 € ■ 16

COMO SI FUESE LA SERIE DE TELEVISIÓN, este juego está realizado con modelos tridimensionales y texturas planas, y recrea la estética de Batman a la perfección. Tiene un clásico desarrollo horizontal que alterna saltos, puñetazos y el uso de habilidades como lanzar el batarang o trepar con un garfio. Y además cuenta con la participación de los principales personajes de DC (Robin, Aquaman, Linterna Verde, Escarabajo Azul...) que también pueden ser controlados por un segundo jugador. Para darle aún mayor fidelidad, los distintos niveles están divididos como los capítulos de la serie e incluso se han doblado al castellano. Su único defecto es que resulta demasiado sencillo; de hecho, prácticamente no tenemos ninguna penalización cuando nos eliminan. Es decir, que encantará a los más pequeños, que son los principales seguidores de estos dibujos animados.

valoración Técnicamente es excelente, y resulta muy fiel a la serie... aunque resulta fácil para los "superhéroes" experimentados.

81

PS3 | RACKET SPORTS

■ DEPORTIVO ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 40,95 € ■ 3

El mando de Move se convierte con este juego en una raqueta para jugar en cinco modalidades deportivas diferentes: tenis, bádminton, squash, ping-pong y tenis de playa. Se pueden disputar partidos de hasta cuatro jugadores con una decena de personajes.



valoración La idea se adapta bien a Move, pero los cinco deportes son casi calcados y el control apenas aporta profundidad.

70

PS3 - 360 | MYSIMS KYHEROES

■ AVENTURA ■ EA ■ 1 - 10 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 50,95 € ■ 3

La saga «MySims» se traslada a esta aventura de aviones, en la que podemos personalizar nuestra aeronave. El desarrollo principal cuenta con cerca de 40 misiones, consistentes en carreras y combates en los que usamos ametralladoras, misiles y otras armas.



valoración Es mediocre a nivel técnico y el control no ofrece grandes posibilidades, pero a los más pequeños puede que les guste.

67

PS3 - Xbox 360 | EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

■ BEAT'EM UP ■ TECMO KOEI ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (textos) ■ 50,99 € ■ 18

Inspirado en el manga del mismo nombre y ambientado en un mundo posterior a una guerra nuclear, controlamos a Kenshiro, en un beat'em up clásico en el que hay que derrotar a infinidad de enemigos. Destacan en particular las ejecuciones a los jefes finales.



valoración El sistema de combos y movimientos especiales ofrece bastantes posibilidades, aunque tiene algunos fallos gráficos.

79

PS3 - Wii | SENGOKU BASARA

■ BEAT'EM UP ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 50,95 € ■ 16

Al estilo de «Dynasty Warriors», este beat'em up ambientado en el Japón de los samurais nos enfrenta a hordas de enemigos. Con el objetivo de unificar el país, hay que capturar campamentos mientras mejoramos el equipamiento de la decena de personajes seleccionables.



valoración La acción es constante y hay cooperativo para dos jugadores, aunque los combates se acaban haciendo muy repetitivos.

77



PS3- XBOX 360 BLAZBLUE CONT. SHIFT

■ LUCHA ■ ARC SYSTEM WORKS ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ 12

LOS LUCHADORES DE «BLAZBLUE» HAN ENCONTRADO REFUERZOS. Esta secuela conserva el estilo clásico de la lucha "uno contra uno" en dos dimensiones. El diseño de los 14 personajes, inspirados en el anime, es excelente, y los movimientos se ejecutan a la velocidad del rayo. Además, el sistema de control (con tres tipos de ataque más los especiales) se ajusta a jugadores de todos los niveles y recompensa nuestras horas de práctica.

Aunque no resulta muy innovador respecto a «Calamity Trigger», si encontramos nuevas historias para cada personaje, un modo misión en el que tenemos que ejecutar combos determinados y el minijuego "Legión", en el que nos movemos por una especie de tablero y reclutamos luchadores para nuestro ejército tras ganarlos en combate.

valoración Este juego de lucha "uno contra uno" sigue la línea clásica, y se refuerza con nuevos luchadores, golpes y modos de juego.

88

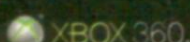
ARCANIA

Gothic 4

Descubre el pasado,
¡forja el futuro!

- Magníficos entornos en un mundo totalmente abierto y dinámico
- Una historia profunda y cautivadora
- Desarrollo integral del personaje y sus habilidades

www.arcania-game.com



Arkania - Gothic 4 © 2010 by JoWood Entertainment AG, Austria / BVT Games Fund III Dynamis GmbH & Co. KG, Germany. Produced by BVT Games Fund III Dynamis GmbH & Co. KG, Germany. Executive Producer: Arkania GmbH & Co. Production: KG, Germany. Published by JoWood Entertainment AG, Austria. Distributed by JoWood Entertainment AG, Germany. The JoWood design and mark are registered trademarks of JoWood Entertainment AG. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Gothic and Piranha are registered trademarks of Piranha Games. XBOX, Xbox 360, Xbox LIVE, and the logos of Xbox are marks commercial del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Los juegos más destacados del momento.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
■ losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
■ vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
■ vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 6  Super Mario Galaxy 2 Wii Por tercer mes consecutivo Mario encabeza nuestra lista de juegos favoritos. Si es que juega en "otra galaxia".	2 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 5  Red Dead Redemption PS3 - XBOX 360 La vida sigue transcurriendo con normalidad en el antiguo Oeste y Marston conserva la segunda posición.
3 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 12  Call of Duty MW2 PS3 - XBOX 360 Ya hemos perdido la cuenta del tiempo que llevan estos soldados en el tercer puesto. Menuda capacidad de aguante.	4 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 1  Castlevania Lord of Shadow PS3 - XBOX 360 Por fin el salto a las 3D ha resultado todo un acierto. El regreso de la saga «Castlevania» nos ha encantado.
5 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 8  God of War III PS3 La llegada de Gabriel Belmont ha hecho retroceder al Dios de la Guerra. Esperemos que no tome represalias.	6 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 1  Fallout New Vegas PS3 - XBOX 360 La nueva entrega de una de las mejores sagas de RPG de los últimos años viene con calidad... directa al sexto puesto.
7 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 2  FIFA 11 PS3 - XBOX 360 Aunque seguimos "viciados" a estos partidos, la entrada de novedades ha hecho perder una posición a «FIFA 11».	8 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 29  Metal Gear Solid 4 PLAYSTATION 3 A punto de cumplir los 30 meses, claro, Solid Snake sigue luciendo canas en nuestra lista. ¡Este nos entierra a todos!
9 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 2  Halo Reach XBOX 360 El nuevo «Halo» entró con mucha fuerza en nuestra tabla y, casi tan rápido, se ha desinflado hasta caer noveno.	10 POSICIÓN ANTERIOR MESES EN LISTA 1  Professor Layton y el Futuro Perdido NDS Una máquina del tiempo, una carta del futuro... la trama y los puzzles de lo último de Layton nos tienen enganchadísimos.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo 1 FIFA 11 XBOX 360 2 Red Dead Redemp... 360 3 S. Mario Galaxy 2 Wii 4 Castlevania Lords... 360 5 Pro Evolution 2011 PS3 6 NBA 2K11 XBOX 360 7 Wii Party Wii 8 Professor Layton 3 NDS 9 Singstar PS3 10 Metal Gear Solid 4 PS3	Javier Abad 1 Call of Duty MW2 XB 360 2 Red Dead Redemp... 360 3 S. Mario Galaxy 2 Wii 4 Assassin's Creed II PS3 5 Heavy Rain PS3 6 Halo Reach XBOX 360 7 God of War III PS3 8 Castlevania Lords... 360 9 FIFA 11 XBOX 360 10 Professor Layton 3 NDS	David Martínez 1 Call of Duty MW2 XB 360 2 Metal Gear Solid 4 PS3 3 God of War III PS3 4 Uncharted 2 PS3 5 Castlevania Lords... 360 6 GTA IV 360 7 Red Dead Redemp... 360 8 Fallout New Vegas PS3 9 MGS Peace Walker PSP 10 S. Mario Galaxy 2 Wii	Daniel Quesada 1 S. Street Fighter IV 360 2 Mass Effect 2 XBOX 360 3 Fallout New Vegas 360 4 S. Mario Galaxy 2 Wii 5 Shermue II XBOX 6 Sonic the Hedgehog 4 Wii 7 Halo Reach XBOX 360 8 Heavy Rain PS3 9 Dead Space PS3 10 Dead Rising 2 XBOX 360
---	---	--	--

La lista de Los Favoritos de la Redacción se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 COD: Black Ops PS3 - XBOX 360

Si las batallas de «Modern Warfare 2» fueron intensas, estas no tienen pinta de que vayan a ser un "paseo militar" precisamente. ¡Qué ganas tenemos de que salga!

2 Metal Gear Solid Rising PS3 - XBOX 360

Vuestro interés por la nueva entrega de «Metal Gear» va creciendo por momentos, y este mes ha recibido aún más votos que el anterior.

3 A. Creed: La Hermandad PS3 - XBOX 360

Lo mismo podemos decir del regreso de Ezio, cuyos votos suben al mismo ritmo que vuestras ganas por pasear por la Roma renacentista.

4 Gran Turismo 5 PS3

El simulador de velocidad más deseado en PlayStation 3 se ha vuelto a retrasar, pero eso no ha hecho más que incrementar vuestras ganas de ponerlos al volante.

5 Dead Space 2 PS3 - XBOX 360

A pesar de que ha perdido algunos votos este mes, la nueva entrega de este "survival horror" sigue siendo uno de vuestros títulos más deseados.

La lista de Los Más Esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES

1 UFC 2010 Undisputed
Dentro del género de la lucha existen diferentes estilos: mientras unos títulos apuestan por partidas arcade (con magias o movimientos especiales), otros buscan el realismo y la simulación. Un claro ejemplo de estos últimos es este juego, cuyos combates recrean con gran fidelidad el mundo de la UFC.



VUESTRAS CRÍTICAS



MAFIA II

La valoración de Hobby Consolas (nº 228) fue de 90. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Tiroteos bien ambientados

Antonio Olaso (e-mail)

Llama la atención su cuidada estética: trajes, coches, edificios, armas y los tópicos mafiosos están bastante logrados. Tiene una buena jugabilidad y te hace disfrutar en los tiroteos, pero tiene fallos destacables en las cinemáticas. Eso sí, la historia tiene muchos momentos destacables.

VALORACIÓN: 89

@ Unos mafiosos mejorables

José Emilio Santamaría (Facebook)

Para mí es un juego bastante bueno, además de gráficamente increíble. Eso sí, creo que la jugabilidad es mejorable y que le faltan misiones secundarias, ya que cuando te lo acabas por completo resulta muy aburrido. Se merece buena nota, aunque si lo tuviera que comparar con «GTA IV», suspendería.

VALORACIÓN: 88

@ Auténtico cine negro

Manuel Melán

Es un juego completísimo; acción, drama, un argumento cuidado... vamos, que es una obra tan buena que se podría comparar con la peli «El Padrino». Ya el primer juego era bueno para su época; pero éste le supera en todo. Vale que no es mi juego favorito, pero mola.

VALORACIÓN: 86

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
PRO EVOLUTION 2011
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Halo: Reach XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Las batallas contra el Covenant son más épicas que nunca en este juego. Y vosotros no podéis dejar de darle al gatillo.	2 Uncharted 2 PLAYSTATION 3 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Tras desaparecer de la lista, Nathan Drake regresa de forma espectacular y se coloca nada menos que segundo.
3 Red Dead Redemption PS3 - XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: 1 MESES EN LISTA: 5 Este mes habéis dejado un poco de lado el antiguo Oeste para "pasear" por épocas más modernas.	4 Assassin's Creed 2 PS3 - XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: 6 MESES EN LISTA: 11 Después de perder cuatro posiciones el pasado mes, Ezio se recupera y consigue escalar hasta la cuarta posición.
5 FIFA 11 PS3 - XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Los partidos más realistas del momento se estrenan en vuestra lista, y lo hacen directamente en el quinto puesto.	6 Call of Duty MW 2 PS3 - XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Tras replegarse para replantear su estrategia, estos soldados se lanzan de nuevo al campo de batalla de vuestra lista.
7 God of War III PLAYSTATION 3 POSICIÓN ANTERIOR: 2 MESES EN LISTA: 5 Kratos vuelve a desinflarse por segundo mes consecutivo y cae hasta la séptima posición. Contento le tenéis...	8 Kingdom Hearts: Birth by Sleep PS3 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Los fans de esta saga, que son legión, se han volcado con su última entrega y le llevan hasta el puesto número 8 de la lista.
9 GTA IV PS3 - XBOX 360 POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 A pesar del tiempo que lleva su aventura en el mercado, Niko Bellic consigue hacerse fuerte y regresa a vuestra tabla.	10 Final Fantasy VIII PLAYSTATION POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1 Si el mes pasado nos visitaba la séptima entrega de «FF», este mes lo hace su sucesor. Un juego para recordar.

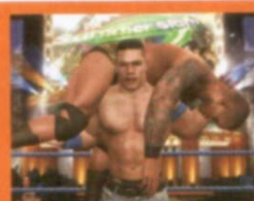
La lista de Vuestros Favoritos se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

→ QUÉ SE HA DICHO DE...

	Dead Rising 2	Red Dead Redemption
HC	Es más vistoso, variado y tiene menos defectos que su predecesor 90	Una aventura apasionante, con momentos que erizan el vello. 96
Famitsu (Japón)	Matar zombis mientras interactúas con objetos y armas mola mucho. 88	Un western inmersivo y lleno de posibilidades. Compra obligada. 93
Gamespot (EEUU)	La fórmula aún funciona, y las novedades le han sentado genial. 85	Mezcla lo mejor de los western con una experiencia épica de juego. 95
IGN UK (UK)	A pesar del parecido con su predecesor, ofrece mucha diversión 80	Una de los mejores experiencias de "mundo abierto" de la historia. 98

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón •Gamespot: Web EEUU •IGN UK: Web UK

EGOS DE LUCHA "REALISTA"



2 Fight Night R.4

El noble deporte del boxeo está perfectamente plasmado en este juego, en el que dominar la técnica es vital.

3 WWE 2010

En la vida real puede que los combates de WWE no sean los más duros, pero en consola los mamporros casi duelen.

4 MMA

Tercer brazos, piernas y cualquier extremidad que se precie es casi un "arte" en estos intensos combates.

5 Def Jam: Icon

Los raperos más famosos de EEUU se lían a tortas en plena calle, donde cualquier objeto puede ser un arma.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO **PRECIO REDUCIDO**

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Metal Gear Solid 4	96
4 Resident Evil 5 Gold	96
5 God of War III	95
6 Assassin's Creed II	95

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 11	94
2 FIFA 10	93
3 Pro Evolution 2011	90

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2	94
3 Resistance 2	94

Plataformas	Puntuación
1 Little Big Planet	95
2 Spyro La fuerza del...	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad	Puntuación
1 F1 2010	93
2 Midnight Club L.A.	92
3 Race Driver GRID	92

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout New Vegas	94
3 Oblivion	93

Lucha	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revol.	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K11	93
2 NBA 2K10	93
3 Top Spin 3	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar [Vol. 1]	88

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5 GOLD ED
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



CASTLEVANIA LORDS OF SHAD...

Los españoles de Mercury Steam han hecho un trabajo excelente y se han marcado el mejor «Castlevania» en 3D hasta la fecha. Con un apartado gráfico soberbio y un divertido desarrollo que mezcla combates, puzles y geniales cinemáticas, han revitalizado la saga.

→ Wii



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 No More Heroes 2	90
4 Resident Evil 4	90
5 Madworld	90
6 Metroid: Other M	89

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2009	91
2 Pro Evolution 2010	88
3 FIFA 11	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Galaxy 2	97
2 Super Mario Galaxy	97
3 New Super Mario B.	94

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono	80

Rol	Puntuación
1 Monster Hunter Tri	93
2 Little King's Story	90
3 FFCC Echoes of Time	76

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin 2	91
2 Pikmin	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles

por orden alfabético

- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NEW SUPER MARIO BROS.
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- WII SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



Wii PARTY

Más de 80 minijuegos nos esperan en este título, que seguro va a convertirse en uno de los reyes de nuestras reuniones en casa. Y es que la diversión y las risas están aseguradas gracias a la originalidad de sus pruebas, perfectamente orquestadas para disfrutar en compañía.

→ XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Resident Evil 5	96
4 Gears of War 2	95
5 Assassin's Creed II	95
6 Alan Wake	93

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 11	94
2 FIFA 10	93
3 Pro Evolution 2011	90

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo Reach	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3	96

Plataformas	Puntuación
1 Spyro La fuerza del...	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad	Puntuación
1 Forza Motorsport 2	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4	93

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout New Vegas	94
3 Mass Effect	94

Lucha	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata	89
3 Halo Wars	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K11	93
2 NBA 2K10	93
3 Top Spin 3	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO REACH
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV



FALLOUT NEW VEGAS

Se ha hecho de rogar, pero por fin hemos podido echarle el guante a la nueva entrega de la saga «Fallout» que, como esperábamos, ha conseguido dejarnos pegados a nuestra Xbox 360 (también sale en PS3) por sus enormes posibilidades.

1 NUEVO

PRECIO REDUCIDO

→ PSP



Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6	92
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA 08	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Resistance Retrib.	92
2 Socom F. Bravo	90
3 MOH Heroes 2	86

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet	93
2 Crush	90
3 Jack & Dexter	88

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo	95
2 Midnight Club LA	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts BBS	94
2 Monster Hunter F.U.	92
3 Crisis Core: FFVII	90

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res.	95
2 Tekken 6	93
3 Soul Calibur	90

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon	92
2 Patapon 2	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf	87

Varios

	Puntuación
1 Echochrome	89
2 Gitaroo Man	83
3 Ape Academy	81

Imprescindibles

por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- KINGDOM HEARTS BBS
- MGS PEACE WALKER
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories	96
2 GTA: Liberty City St.	96
3 God Of War: Chains...	95
4 MGS Peace Walker	94
5 Silent Hill Origins	94
6 MGS Portable Ops	94

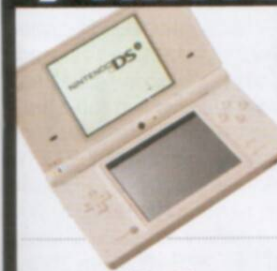
El juego del mes



GHOST RECON PREDATOR

Las batallas cooperativas con hasta 3 jugadores simultáneos son el mayor aliciente de esta nueva entrega de la saga «Ghost Recon», que en esta ocasión nos lleva a combatir hasta lo más profundo de la jungla de Sri Lanka.

→ NINTENDO DS



Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06	85
2 FIFA 08	83
3 Pro Evolution 6	76

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious	85
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray	81

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet	85
3 NFS Underground 2	84

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Lucha

	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Estrategia

	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C.	90

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf	84
3 Rafa Nadal Tennis	86

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Wario Ware DIT	90

Imprescindibles

por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Zelda Spirit Tracks	96
4 Metroid Prime Hunt.	93
5 Prof. Layton y el Futu.	91
6 Prof. Layton y la Caja...	91

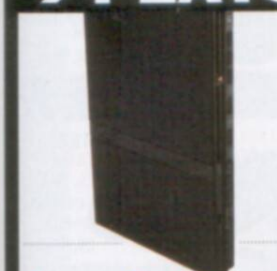
El juego del mes



PROF. LAYTON Y EL FUTURO PER...

El genial Profesor Layton y su ayudante, Luke, regresan a NDS manteniendo su estilo intacto; se trata de una aventura repleta de misterio y más de un centenar y medio de puzles con los que devanarnos los sesos.

→ PLAYSTATION 2



Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008	97
2 FIFA 09	96
3 FIFA 08	96

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3	94
2 Call of Duty B.R.O.	94
3 Black	93

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Crash Lucha de Tit.	90

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4	97
2 NFS Carbono	94
3 Need for S. MW	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII	98
2 Final Fantasy X	96
3 Dragon Quest	95

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5	95
2 Soul Calibur III	95
3 Soul Calibur II	94

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Full Spect. Warrior	88
3 Los Sims 2	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 08	94
2 NBA 2K7	93
3 NBA Live 07	93

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II	98
2 Metal Gear Solid 3	97
3 GTA: San Andreas	97
4 Metal Gear Solid 2	96
5 Splinter Cell 3 C.T.	95
6 God of War	95

El juego del mes



F. FANTASY XII

Ahora que el rol japonés no está atravesando su momento más prolífico, nos parece buena idea retomar una de sus mejores aportaciones de los últimos años. Una auténtica obra maestra capaz de atraparnos por completo y sumergirnos en mundo repleto de magia y fantasía.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Fija tu cámara

■ **Nombre:** Soporte para PlayStation Eye
■ **Compañía:** Kaos Videogames ■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 12,99 €

Como sabréis, en PlayStation Move la cámara hace las veces de la barra de sensores de Wii. Es decir, hay que colocarla en el televisor para que nos enfoque y así la consola registre el movimiento. Todo esto sería perfecto si no fuera porque los televisores tienden a hacerse tan planos como una hoja de papel y no hay quien apoye la dichosa cámara. Para eso Kaos lanza esta base, que a modo de pinza puede colocarse en una tele plana, desde la más fina hasta una de 10 centímetros. Además, viene con un alargador para el cable USB de PlayStation Eye que hay que conectar a la consola.

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★

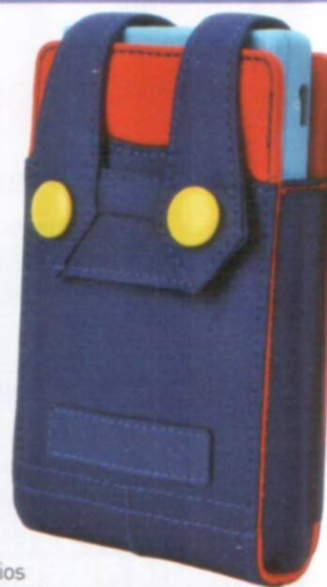


It's meeeeee... funda

■ **Nombre:** Funda Super Mario ■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** Nintendo DSi y Lite ■ **Precio:** 14,95 €

Os presentamos la funda más bonita con la que se ha vestido Nintendo DS. Quizá no les guste a los que odian a Mario pero... ¿acaso existe algún desalmado a quien no le caiga bien el fontanero? Se abre por los propios tirantes y está acolchada para proteger de los golpes. Además, el propio Mario será vuestro compañero inseparable, en forma de stylus. Lo malo es que tiene algunas pegajos, como que la parte de arriba deja la consola ligeramente al descubierto y no tiene bolsillos.

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★



Carga lo que quieras donde quieras

■ **Nombre:** Cube Charger ■ **Compañía:** Blackhorns
■ **Consola:** Nintendo DS Lite, PSP e iPhone
■ **Precio:** Desde 11,95 €

Si queréis libaros de tanto cargador, este permite cargar tanto NDS Lite como PSP, además del iPhone. Sus dos puertos USB nos dejan cambiar los cables y recargar hasta dos dispositivos a la vez. Podemos cambiar el enchufe por si viajamos a EE.UU. (www.hardcore-gamer.net).

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★



¡ NUEVO

★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



**TDT
PLAYTV**
Ve y graba la televisión en tu PS3.
99,90 €



**VOLANTES
G27 DE LOGITECH**
El volante de referencia de PS3.
349 €



**PADS CONTROL
DUAL SHOCK 3**
Para jugar por fin con vibración.
59,99 €



**ARCADE STICK
STREET FIGHTER**
La mejor forma de pelear.
149,99 €



**AURICULAR
'HEADSET'
MIROS-9**
Habla on-line y sin cables.
22,95 €

Wii



**VOLANTES
VOLANTE
CON BASE**
Buena opción para conducir.
14,95 €



**ACCESORIO
Wii MOTIONPLUS**
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



**PADS CONTROL
CLASSIC
CONTROLLER PRO**
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €



**MANDO
LA ROJA**
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €



**BATERÍA
T CHARGE
ALL NW**
Orden y carga para 2 mandos.
29,95 €

XBOX 360



**VOLANTES
WIRELESS RACING
WHEEL**
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



**AURICULARES
HEADSET
INALÁMBRICO**
Comunicate sin usar cables.
49,99 €



**PADS CONTROL
CONTROLLER
WIRELESS**
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



**BATERÍAS
BASE CHARGER**
Dos baterías con base.
29,90 €



**ADAPTADOR
WIRELESS**
Compatible con 802.11 n y PS3.
59,95 €

Básicos reunidos

- **Nombre:** Essentials Online
- **Compañía:** Ardistel
- **Consola:** PS3
- **Precio:** 29,95 €

Ardistel ha reunido en un único pack tres accesorios de Gitech para PlayStation 3, algunos más imprescindibles que otros. El primero es un "headset" de calidad muy cómodo que se conecta a la consola mediante Bluetooth. El segundo y más útil -porque resulta imprescindible para pantallas HD- es un cable HDMI con cabezales bañados en oro. Calidad de imagen garantizada. El último son unos botones L2 y R2 que se acoplan a los del mando oficial para que sean más ergonómicos, lo que los hace mucho más cómodos. Todo a muy buen precio.

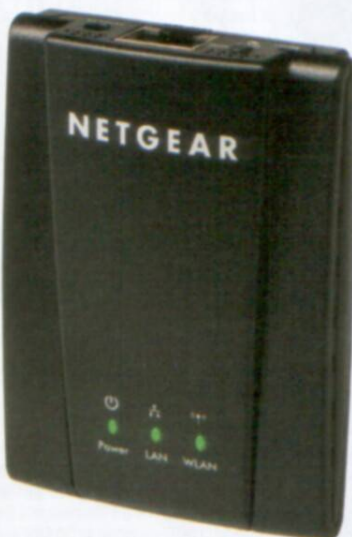
■ **Valoración:** ★★★★★

Un dispositivo para unir las a todas

- **Nombre:** WNCE2001
- **Compañía:** Netgear
- **Consola:** Wii, Xbox 360
- **Precio:** 49,95 €

La mejor forma de disfrutar de las posibilidades multimedia de nuestras consolas es conectarlas a una red doméstica y acceder cómodamente a los contenidos que tengamos, por ejemplo, en el ordenador o en un disco duro. El WNCE2001 permite conectar cualquier dispositivo con Wi-fi y además incorpora puerto Ethernet. La red se puede asegurar con solo pulsar un botón y cumple con los estándares WPA-PSK, WPA2-PSK y WEP.

■ **Valoración:** ★★★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIOS

Prepárate para la guerra

- **Nombre:** Accesorios oficiales Black Ops.
- **Compañía:** MadCatz
- **Consola:** PS3, Xbox 360 y Wii
- **Precio:** Desde 39,99 € hasta 229,99 €

El nuevo «Call of Duty» ya ha llegado y lo mejor que podéis hacer es equiparos para afrontar la guerra sucia. Las mejores armas que podéis encontrar son los accesorios oficiales «Black Ops» de MadCatz, como los mandos para Xbox 360 y PS3. Son parecidos a los lanzados para «Modern Warfare 2», pero ahora incluyen un botón para disparar con precisión (reduce la sensibilidad del stick al pulsarlo) y los botones traseros configurables son más accesibles. También podéis haceros con un auricular Surround 5.1 con micrófono que aísla el sonido a la perfección y es compatible con PS3 y Xbox 360. Además, la compañía ha desarrollado un Wiimote del juego, aunque no vaya a salir en Wii. Buscadlos en la web del distribuidor en España, Memtec: www.memtec.es.

■ **Valoración:** ★★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €



FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICROFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179,99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

NOVEDADES ONLINE

El panorama descargable se está volviendo tan apetecible que sagas de reconocido prestigio como «Tomb Raider» o «Dead Space» se están pasando a él... con resultados dispares. Este mes prima la acción en tercera persona.

Wii

Samurai Shodown III

■ C. Virtual: Neo Geo ■ Precio: 900 WP
■ Compañía: SNK ■ Género: Lucha
■ Jugadores: 1 ó 2

Esta tercera entrega de la saga de armas blancas, que llegó para la consola de SNK en 1995, incorporó novedades como la posibilidad de decidir si nuestro personaje es bueno o malo (lo que cambia nuestra gama de movimientos) y la habilidad de esquivar ataques. El lado negativo estaba en la lista de luchadores: solo 12, entre los que había notables ausencias, como Charlotte. Aún así, es un juego intenso y profundo... y con un jefe final de lo más puñetero.



PUNTUACIÓN **83**



Gods vs Humans

■ Wii Ware ■ 1500 WP

Los humanos quieren construir una torre para llegar al cielo y nosotros, como dioses, hemos de impedirlo usando nuestros poderes para frenarlos y romper las plantas de la fortificación. Es muy original y divertido al principio, pero se hace pesado tras 60 niveles.



PUNTUACIÓN **69**

Aprender con los Pooyoos

■ Wii Ware: 500 WP cada uno ■ Compañía: Lexis Numerique
■ Género: Educativo ■ Jugadores: 1

Los pooyoos son unos simpáticos animalillos que protagonizan tres juegos educativos para chavalines de entre tres y seis años de edad. En el primer capítulo descubren el aire y el agua, en el segundo la música y las plantas y en el tercero, la magia y los colores. El manejo, lógicamente, es sencillísimo y se basa solo en agitar el "Wiimote" y moverse como locos por la habitación mientras los pooyoos participan en coloridas actuaciones. Los 3 capítulos pecan de reiterativos, pero si lo eran los "Teletubbies", ¿por qué



PUNTUACIÓN **75**

The Westerner

■ Categoría: Wii Ware ■ Precio: 1000 WP
■ Comp.: Revistronic ■ Género: Aventura ■ Jugad.: 1

Este juego español es una conversión del mismo título aparecido en PC seis años atrás. Como en él, hemos de ayudar al vaquero Fenimore a proteger un rancho. El desarrollo es propio de las aventuras gráficas clásicas, todo ello salpicado con cómicos diálogos. El problema es que el juego ha envejecido mal: los gráficos son algo inexpresivos, se han perdido las voces y el control es impreciso. Pero el humor y los puzles siguen teniendo su gracia.



PUNTUACIÓN **70**



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP



Lara Croft and the Guardian of Light (Sólo PS3)

■ **Comp:** Square ■ **Género:** Aventura
■ **Jugadores:** 1 ó 2 ■ **Precio:** 12,99 €

La arqueóloga más sexy, Lara Croft, vuelve a la acción con un título que rompe con la dinámica que habían tenido sus aventuras previas. Lo primero que llama la atención es el uso de una cámara isométrica, que nos muestra la acción desde una perspectiva bastante alejada. Además, por primera vez tenemos un modo cooperativo (sólo local) en el que un segundo jugador maneja al maya Totec para ayudarnos en la exploración y los numerosos tiroteos. Esta forma de jugar es solo opcional, pues podemos dedicarnos a jugar en solitario, buscar los numerosos tesoros secretos, mejorar a nuestra arqueóloga... Por supuesto, contamos con montones de "cacharros" que nos ayudan en nuestro camino, como el omnipresente gancho retráctil. El resultado final no es perfecto (la historia, centrada en un dios maya que ha despertado al haber profanado nosotros una reliquia, es poco original), pero el equilibrio entre tiros, peleas y "rastreo" está muy conseguido, como en los mejores títulos de la saga. Pronto habrá un parche que añada multijugador online. También está en Xbox 360.

PUNTUACIÓN 88

DeathSpank: Thongs of Virtue (PS3)

■ **Precio:** 12,99 €

El descerebrado paladín vuelve a la acción en un juego que sigue la línea "semi-rolera" de su predecesor: combates sencillos, diálogos hilarantes... Sigue siendo algo soso en lo jugable, pero el sentido del humor que tiene os hará volver a por más.

PUNTUACIÓN 72



Ferrari: The Race Experience (Sólo PS3)

■ **Precio:** 17,99 €

Está claro: el juego va de pilotar cualquier Ferrari que se os ocurra en una enorme variedad de circuitos y modos de juego. La recreación es más o menos acertada, pero el apartado técnico está descuidado y la habilidad de los rivales está bastante descompensada.

PUNTUACIÓN 67



EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

Young Thor

■ **Precio:** 4,99 €

Un juego de acción en tercera persona protagonizado por un Thor "canijo" que se dedica a dar palizas a bichejos mitológicos. Es simpático y tiene rutas alternativas, aunque a veces nos "obliga" a repetir fases para subir de nivel y ser más eficaces.

PUNTUACIÓN 79



Expansiones y demo

■ **CASTLEVANIA**, el juego español más esperado, ya llega a las tiendas y, antes de comprarlo podéis fliparlo con su espectacular demo. También podéis probar la versión de evaluación de «DJ Hero 2».

■ **MODNATION RACERS** no para de crecer con aportaciones de usuarios, pero los "skins" de sus creadores suelen ser aún más chulos. Lo último es un pack para decorar a vuestro Mod con el aspecto de Nathan Drake.



Multimedia

■ **PLAYMEMORIES** (imagen) es una nueva aplicación gratuita para ver nuestras fotos. ¿Y qué tiene de nuevo? ¡Que nos permite verlas en 3D! Si tenemos una tele compatible, claro.

■ **MASS EFFECT 2** por fin va a llegar a PlayStation 3 y este primer "teaser" no puede dejarnos con más ganas de probarlo. ¡Al fin juntos, Shepard!



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, accedid a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Video, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360



Comic Jumper

■ **Compañía:** Twisted Pixel ■ **Género:** Acción ■ **Jug.:** 1 ■ **Precio:** 1200 €

El Capitán Smiley es un super héroe que se ha quedado sin colección, así que ahora parte en un viaje para recuperar el trono perdido. Para ello, tiene que hacer de "secundario" en otros cómics que van desde la Espada y Brujería hasta los mangas más radicales. Eso sí, siempre con mucho sentido del humor y referencias tanto al mundo de los tebeos como de los videojuegos. El desarrollo se basa en disparar y golpear a los enemigos, mientras avanzamos en 2D hacia el siguiente jefe final. Los combates son bastante, bastante, duros, por lo que os tocará repetir varios tramos. Si la dificultad no os asusta, disfrutaréis de un juego muy original.

Puntuación 85

Hydrophobia

■ **Precio:** 1200 €

Kate tiene que sobrevivir en una ciudad inundada y tomada por terroristas. El desarrollo se basa en disparar en tercera persona y superar sencillos puzzles. Destaca la física del agua, pero el resto parece un tanto anticuado.

Puntuación 75



Dead Space: Ignition

■ **Precio:** 400 €

Este prólogo de «Dead Space 2» es un cómic animado en el que toca superar minijuegos sosos vinculados a los necromorfos. Ni las ilustraciones ni el ritmo convencen, pero hay recompensa: un traje nuevo para Isaac.

Puntuación 50



EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

Arkedo Series: Pixel!

■ **Precio:** 240 €

Los creadores de «Arkedo Series: Jump!» regresan con un título al estilo de los plataformas clásicos como «Super Mario Bros». En él manejamos a Pixel, un simpático gato pixelado que salta sobre los enemigos y supera algún puzzle sencillito. El excelente control, los originales y desenfadados gráficos y el buen diseño de niveles hacen que este juego parezca más profesional que "indie".



Puntuación 89

Expansiones y demos

■ **LEFT 4 DEAD** [imagen] recibe una actualización para su primer y segundo juego. "El Sacrificio", por 560 €, ofrece un episodio extra para los fans de los zombies.

■ **FIFA 11** ya tiene la actualización de Live Season. Podéis tener todas las ligas por 800 € o bien la Liga BBVA por 400 €.

■ **DEMOS:** tocan «Castlevania», «MMA»...



Multimedia

■ **STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA II** está a punto de llegar y ya podéis enteraros de la historia del juego gracias a este "web doc". ¿Cuáles son los planes de Starkiller?

■ **CALL OF DUTY: BLACK OPS** está siendo examinado con lupa antes de su llegada, pero seguro que no conociais sus posibilidades de personalización al nivel que muestra este nuevo tráiler.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teniais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o video, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (€): 100 € = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Video. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Video, podéis bajar videos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Videos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

Serie Animalz Superstar

■ Precio: 800 DP cada uno ■ Compañía: Ubisoft
■ Género: Minijuegos ■ Jugadores: 1

La influencia del clásico «Nintendogs» sigue creciendo. Esta colección de "simuladores de mascotas" se centran en los tipos más comunes de animales de compañía. Así, tenéis «Dogz», «Catz», «Hamsterz» y... ejem, «Mis Bebés Cachorrito», a 800 puntos cada uno. Como podréis suponer, nuestro objetivo es cada una de las entregas es cuidar de las mascotas a base de alimentarlas bien, mimarlas, etcétera. Pero también tenemos que comprarles atuendos y vigilar su aspecto para que se conviertan en verdaderas estrellas ente los demás. El control táctil hace que la experiencia sea sencilla y directa, aunque la fórmula del "cuidado mascotil" empieza a estar un poco trillada a estas alturas.

PUNTUACIÓN **70**



Hospital Havoc

■ Precio: 500 DSi Points

Un hospital está atestado de pacientes y nosotros tenemos que atenderlos en el menor tiempo posible. Mediante toques rápidos con el "stylus" dirigimos al paciente a la cama, lo examinamos, elaboramos un diagnóstico y lo mandamos "pa" casita. De vez en cuando tenemos que lavarnos las manos para no infectarles o mandar a una enfermera a que cambie las sábanas de las camas vacías. Son tareas sencillas pero que, a medida que sube el ritmo, requieren concentración. Es adictivo, aunque un tanto reiterativo.

PUNTUACIÓN **70**



Link 'n' Launch

■ Precio: 500 DS Points

Nuestro objetivo es hacer despegar el cohete de la parte superior de la pantalla. Para ello nos toca superar puzzles consistentes en el viejo sistema de «Pipemania»: hay que coger piezas de tubería y empalmarlas para transportar el combustible desde un depósito hasta el cohete. Por supuesto, hay que hacer esto contrarreloj, pero el control táctil agiliza mucho el manejo. Eso sí, tras un tiempo tendremos el juego muy visto.

PUNTUACIÓN **73**



Thorium Wars

■ Precio: 800 DP ■ Compañía: Big John
■ Género: Acción ■ Jugadores: 1

En el futuro se descubre el thorium, una gran fuente de energía. Con ella los humanos han creado máquinas de guerra potentes, pero estas, ¡oh, ironía! se rebelan contra ellos. A nosotros nos toca ayudar a los homo sapiens controlando aviones, tanques y navíos de guerra en un juego de niveles abiertos en el que todo se reduce a avanzar y disparar, ya sea a pequeños drones o a jefes finales. Le faltan opciones y posibilidades de combate, pero es 200 puntos más barato que en EEUU.

PUNTUACIÓN **75**



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, accedid a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST

LA ODISEA COMIENZA EL 8 DE OCTUBRE DE 2010



DESCUBRE ENSLAVED EN

Con dramáticos vídeos codirigidos por **Andy Serkis** (El Señor de los Anillos, King Kong), coescrito por **Alex Garland** (La Playa, 28 Días Después), y música compuesta por **Nitin Sawhney**.



www.facebook.com/en-slavedthegame



twitter.com/en-slavedthegame

WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM



ENSLAVED™, Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved.
Created by Ninja Theory Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and the PS3 logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

PS3



PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE



namco

LOS MEJORES ONLINE

Tan solo «Arkedo Series: Pixel» entra en lista este mes, pero desde luego el juego lo merece. Las demás categorías ya están repletas de titulazos.

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

- 1 TEKKEN DARK RESURRECTION**
■ 19,99 € ■ 830 MB
- 2 WIPEOUT HD**
■ 17,99 € ■ 997 MB
- 3 BRAID**
■ 9,99 € ■ 240 MB
- 4 ECHOCHROME**
■ 9,99 € ■ 137 MB
- 5 MONKEY ISLAND 2**
■ 9,99 € ■ 987 MB



MONKEY ISLAND 2 sigue brillando entre tanta aventura gráfica de nuevo cuño. Es que Guybrush Threepwood tiene mucho "punch"...

PSP

- 1 NOBY NOBY BOY**
■ 3,99 € ■ 75 MB
- 2 SUPER STARDUST PORTABLE**
■ 3,99 € ■ 29 MB
- 3 RIFF: EVERYDAY SHOOTER**
■ 7,99 € ■ 47 MB
- 4 ECHOSHIFT**
■ 16,99 € ■ 150 MB
- 5 FLOW**
■ 7,99 € ■ 174 MB

Clásicos PS

- 1 FINAL FANTASY VII**
■ 9,99 € ■ 1200 MB
- 2 METAL GEAR SOLID**
■ 9,99 € ■ 700 MB
- 3 CRASH BANDICOOT 3**
■ 4,99 € ■ 134 MB
- 4 SYPHON FILTER 3**
■ 4,99 € ■ 723 MB
- 5 TEKKEN 2**
■ 4,99 € ■ 600 MB

XBOX 360

Arcade

- 1 PORTAL: STILL ALIVE**
■ 1200 € ■ 629 MB
- 2 MARVEL VERSUS CAPCOM 2**
■ 1200 € ■ 197 MB
- 3 BRAID**
■ 1200 € ■ 144 MB
- 4 MONKEY ISLAND 2**
■ 800 € ■ 987 MB
- 5 WORMS 2 ARMAGEDDON**
■ 800 € ■ 176 MB

Originales Xbox

- 1 GTA: SAN ANDREAS**
■ 1200 € ■ 2,87 GB
- 2 HALO: COMBAT EVOLVED**
■ 1200 € ■ 4,56 GB
- 3 FABLE**
■ 1200 € ■ 3,25 GB
- 4 NINJA GAIDEN BLACK**
■ 1200 € ■ 5,93 GB
- 5 JADE EMPIRE**
■ 1200 € ■ 6,17 GB

Juegos Indie

- 1 MITHRA**
■ 400 € ■ 62 MB
- 2 ARTOON**
■ 400 € ■ 26 MB
- 3 JOHNNY PLATFORM**
■ 200 € ■ 16 MB
- 4 EXPERIMENT I3**
■ 80 € ■ 15 MB
- 5 ARKEDO SERIES: PIXEL!**
■ 240 € ■ 80 MB



JOHNNY PLATFORM concentra toda la diversión de los plataformas clásicos en muy poco espacio. ¡Eh, y además es difícilito!

Wii

Wii Ware

- 1 WORLD OF GOO**
■ 1500 WP ■ 319 Bloques
- 2 DR. MARIO Y BACTERICIDA**
■ 1000 WP ■ 103 Bloques
- 3 BOMBERMAN BLAST**
■ 1000 WP ■ 271 Bloques
- 4 NYXQUEST: KINDRED SPIRITS**
■ 1000 WP ■ 299 Bloques
- 5 SONIC 4**
■ N/D ■ N/D

Consola Virtual

- 1 ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)**
■ 1000 WP ■ 368 Bloques
- 2 SUPER MARIO 64 (N64)**
■ 1000 WP ■ 90 Bloques
- 3 STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)**
■ 800 WP ■ 70 Bloques
- 4 SUPER METROID (SNES)**
■ 800 WP ■ 67 Bloques
- 5 STREETS OF RAGE II (MD)**
■ 800 WP ■ 42 Bloques

DSi

DSi Ware

- 1 REAL FOOTBALL 2010**
■ 800 DP ■ 124 Bloques
- 2 DODOGO!**
■ 800 DP ■ 100 Bloques
- 3 UNA PAUSA CON DR. MARIO**
■ 500 DP ■ 32 Bloques
- 4 DARK VOID ZERO**
■ 500 DP ■ 35 Bloques
- 5 SOUL OF DARKNESS**
■ 500 DP ■ 122 Bloques



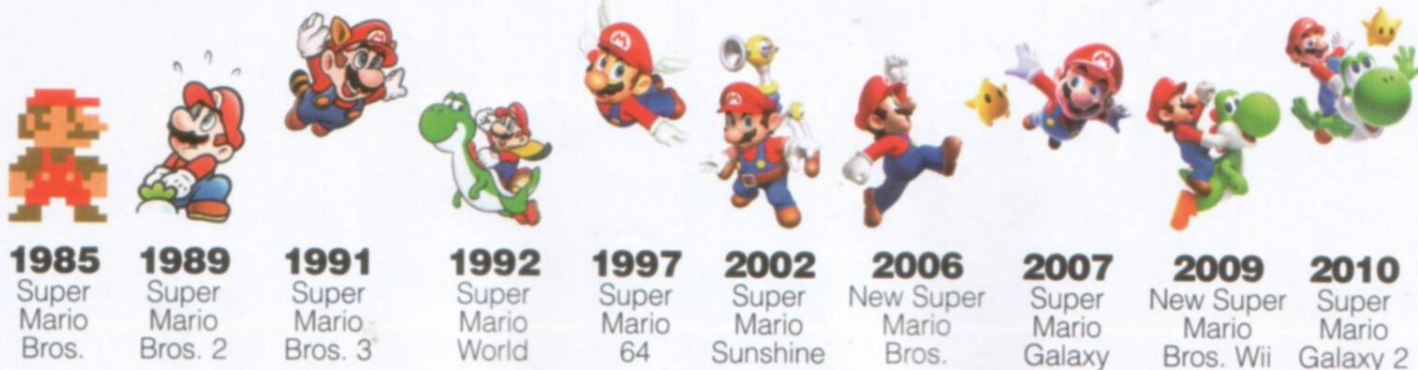
SOUL OF DARKNESS tiene todo lo bueno de los «Castlevania», sin llamarse «Castlevania». ¡Hincadle el diente, jugones!

EL FONTANERO CUMPLE AÑOS DE LA MANO DE HOBBY CONSOLAS

¡FELICES 25 AÑOS, SUPER MARIO!

El 13 de septiembre de 1985, Japón quedó prendada con **Super Mario Bros.**, un nuevo juego de plataformas para la Famicom. Este título, que llegó dos años después a España, convirtió a Mario en un símbolo de los videojuegos y propició decenas de juegos maravillosos... que han sido recogidos siempre por nuestra revista. Aquí os mostramos un repaso a la historia del fontanero y su fructífera relación con Hobby Consolas.

LA EVOLUCIÓN DE MARIO





EL ORIGEN

En 1980, Nintendo America era una empresa relativamente novata en los videojuegos, que se encontraba al borde la bancarrota por el escaso éxito de su recreativa «Radar Scope» en EE.UU. La solución pasaba por crear un nuevo juego, cuyo diseño se encargó al joven Shigeru Miyamoto. El resultado llegó en 1981 con «Donkey Kong», un título que rompió moldes por su humor y su planteamiento atípico. Mario, llamado en un principio Jumpman, era el héroe que debía rescatar a la dama en apuros. En 1983 llegaría «Mario Bros» para presentar a Luigi, pero el gran bombazo sería «Super Mario Bros.», que convirtió en 1985 a la consola Famicom (la NES japonesa) en una superventas.

EL MUEBLE de «Donkey Kong» mostraba diseños de Mario y el primer Donkey diferentes a los actuales.



MARIO, EL ICONO

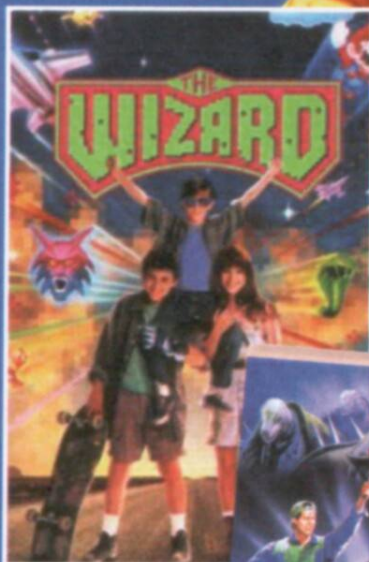
Tras el éxito de «Super Mario Bros.», Mario trascendió de los juegos y se convirtió en un personaje muy famoso.

Vale, quizá entre la gente de a pie haya quien no conozca al Jefe Maestro o incluso a Lara Croft, pero preguntada a cualquiera por Super Mario y veréis cómo se le ilumina la cara. La calidad de sus juegos es un aliciente a su favor, pero el personaje, por sí solo, es el ingrediente más valioso de la franquicia. Mario es alegre, valiente y tiene esa pinta de «tío majo» que cae bien a todo el mundo. Aquí tenéis algunos ejemplos en los que Mario ha sido homenajeado fuera de sus propios juegos.



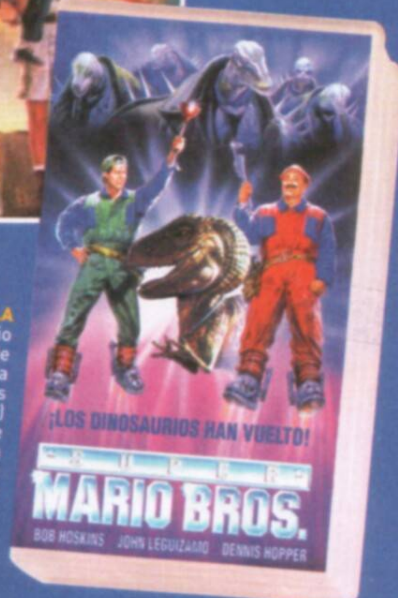
EL MUSEO DE CERA DE HOLLYWOOD colocó en diciembre de 2003 esta figura del fontanero. Para celebrarlo, se organizó un concurrido concurso de disfraces.

EL CLUB NINTENDO, durante sus primeros años en España, publicaba cómics con Mario como protagonista.



SU PRIMER CONTACTO CON EL CINE fue la película «The Wizard». Se estrenó en 1989 y trataba de 3 chicos que querían ir a un gran campeonato de juegos. La prueba final: ¡ganar en «Super Mario Bros 3»!

LA PELÍCULA «Super Mario Bros», data de 1993 y convertía a Bob Hoskins («Roger Rabbit») en un Mario de carne y hueso. La verdad es que el film era un «badrio»...



LAS PARODIAS de Mario han aparecido en series como Futurama, pero también en juegos. Este es el «soldado Mario» que salió en «Asterix XXL 2».



¡Mamma mia!

La serie «Super Mario Brothers» ha vendido, hasta el momento, un total de 240 millones de unidades en todo el planeta. ¡A ver quién es el guapo que iguala esa marca!

SUS GRANDES JUEGOS

Mario le da al deporte, al rol, etc. pero siempre ha tenido una línea "principal" plataforma. Aquí tenéis sus títulos imprescindibles.



1985

SUPER MARIO BROS. NES

Niveles con scroll lateral, rutas secretas, un control perfecto... ¡Prácticamente inventó las plataformas!



1988

SUPER MARIO BROS. 3 NES

Añadió los disfraces, usó un mapa-tablero para elegir nivel y mejoró en todo a sus predecesores. El culmen de NES.



1990

SUPER MARIO WORLD SNES

El salto a los 16 bits presentó a Yoshi y creó un enorme mundo dividido en 96 niveles. Para muchos, el mejor «Mario».



1995

SUPER MARIO WORLD 2 SNES

En plena fiebre 3D, la saga volvió a apostar por las 2D y una estética infantil plagada de efectos, que exprimieron Super NES.



1996

SUPER MARIO 64 N64

Mario pasó a las 3D y maravilló a todo el planeta. Decenas de secretos, un control exquisito... ¡menuda experiencia!



2002

SUPER MARIO SUNSHINE GC

Con una bomba de agua a la espalda, el fontanero siguió en la línea de «Mario 64». Los efectos líquidos eran estupendos.



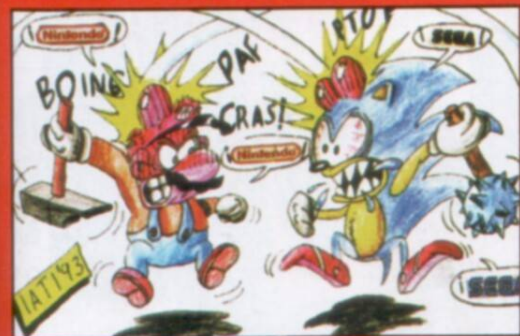
2007 y 2010

SUPER MARIO GALAXY 1 Y 2 Wii

Mario volaba entre planetas y jugaba con la gravedad como nunca antes se había visto. La música, más lírica que nunca, se conjuntó con unos gráficos a años luz (nunca mejor dicho) del resto de juegos de Wii. Y todo con control clásico, claro.

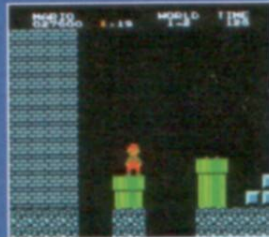
LA GUERRA DE LAS MASCOTAS

En la etapa de los 16 bits, la lucha entre Sega y Nintendo por el control del mercado era encarnizada. La mejor forma de simbolizar la "contienda" era enfrentando a sus mascotas, Sonic y Mario. En esa época publicábamos vuestros dibujos y mandasteis muchos como éste, en el que el fontanero y el erizo se decían de todo menos guapo. Y es que primaban los plataformas coloridos sobre los marines espaciales. A la sombra de estas dos mascotas nacieron Cool Spot, Bubsy the Bobcat, etc.



LOS MARIO QUE NO VIMOS

Ya hay más control con los lanzamientos, pero antes salían juegos de Mario que no eran publicitados o ni llegaban a nuestro país. Salieron juegos educativos que pasaron desapercibidos o un juego de rol que nos hacía babear... y que al final llegó a Wii gracias a la consola virtual.



S. MARIO BROS 2 era como el 1º, pero más duro. Se quedó en Japón hasta «Mario All Stars».



HOTEL MARIO es un puzzle que salió en 1994 para CD-I. Tenía videos de lo más cutre...



MARIO IS MISSING! salió en NES y SNES en 1993. Un juego educativo con Luigi de "protá".



MARIO'S TIME MACHINE era otro juego educativo en el que viajábamos en el tiempo.



S. MARIO RPG fue un genial juego de rol para SNES creado por Square. No llegó a España.

MARIO EN HOBBY CONSOLAS

Este italiano es todo un veterano, ¡pero nosotros también tenemos unos añitos! Hemos pasado mucho juntos. Aquí tenéis los momentos más destacados que hemos compartido con él en nuestra revista.



EL PRIMER VHS

Con el número 8 regalamos una cinta de video llamada «El Cerebro de la Bestia», en el que un Mario astronauta de dibujos animados presentaba Super NES. Hubo varios VHS más.



LA MEJOR NOTA

Si obviamos el caso de «Super Mario 64» (ver cuadro), la nota más alta de Mario ha sido un 97. Esa cifra ha sido alcanzada por ¡4 juegos! Los dos «Mario World» y «Mario Galaxy» han sido los afortunados.

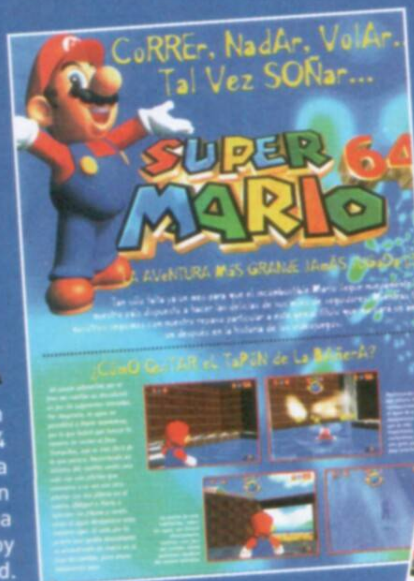


LA NOTA MÁS BAJA

«Mario Party Advance», la traslación del recopilatorio de juegos para GBA, fue comentado en el nº 166 (julio de 2005) y tuvo «solo» un 73. Es la nota más baja que hemos dado a Mario.

LA NOTA MÁS RARA

Al llegar «Mario 64» había tanta expectación que hicimos un reportaje dividido en 4 revistas. En la última parte incluimos la valoración del juego... pero nos parecía tan especial que no le dimos nota. Aquello creo una polémica enorme entre los lectores... y aún hoy nos preguntáis que nota llevaba en realidad.



EL PRIMER ANÁLISIS

Llegó en nuestro primer número, allá por 1991 y fue, claro, para «Super Mario Bros». Le dimos... ¿tan solo un 87? Pero, ¿en qué estábamos pensando?

EL MEJOR DEL AÑO

Seis juegos de Mario fueron elegidos por vosotros entre los mejores de sus correspondientes años. Dos fueron el mejor juego absoluto: «Mario World 2» y «Mario 64».





¡Mamma mia!

En Hobby Consolas hemos analizado un total de 82 juegos basados, en mayor o menor medida, en el mundo de Super Mario. La "subsaga" más prolífica ha sido «Mario Party».

LAS PORTADAS DEL FONTANERO

¿Qué mejor argumento para llamaros al kiosco que poner a Mario en portada? Estas son las que le hemos dedicado. ¿Las tenéis todas?



NÚMERO 10. La llegada de Super Nintendo sirvió para que diéramos a Mario su primera portada... ¡con una pegatina 3D!

ASÍ LO VIVIERON...

AMALIO GÓMEZ
Director de Publicaciones de videojuegos de Axel Springer
En 1997 analizó «Super Mario 64» en Hobby Consolas.

“Llevo 25 años trabajando en revistas de videojuegos y 30 jugando con ellos, pero ninguno me ha marcado tanto como Mario 64”



JOSE LUIS SANZ
Director de Hobby News

En 1991 puntuó «S. Mario Bros 3» en Hobby Consolas.

“Pensando en lo que ofrecía «Mario Bros 3», la trascendencia que tuvo y lo que marcó a los juegos posteriores, darle un 99 no habría estado mal”



NÚMERO 32. Con «Mario Land 3» en Game Boy, Wario se convirtió en el protagonista.



NÚMERO 59. «Super Mario 64», «Crash Bandicoot» y el inédito «Sonic Xtreme», juntos.



NÚMERO 63. La poderosa Nintendo 64 y su juego estrella estaban a punto de llegar.



NÚMERO 132. GameCube recibía al fin un gran juego protagonizado Mario. Gracias a ello, el fontanero volvía a las portadas después de 6 años.



NÚMERO 194. La llegada de Mario a Wii fue tan espectacular que decidimos crear nuestra propia ilustración para la portada. ¿A que quedó chula?



NÚMERO 202. No todo son plataformas. El Mario más realista era uno de los 38 personajes seleccionables en «Super Smash Bros Brawl».



NÚMERO 218. La última portada celebró la llegada de varios juegos del fontanero: «New Super Mario Bros Wii», «Mario & Luigi» y «Mario & Sonic».

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON SHIGERU MIYAMOTO

“A Mario todavía le quedan muchas cosas por hacer”

El creador de personajes tan queridos como Mario o Link sigue al pie del cañón desde que creara «Donkey Kong» en 1981. En esta charla exclusiva con Hobby Consolas recuerda la gestación de «Super Mario Bros.» y todo lo que ello conllevó.

Es risueño, creativo y extremadamente inteligente. Miyamoto, que para nada aparenta sus 58 años, es conocido a nivel mundial por sus juegos, pero él tiene siempre en mente que también representa a Nintendo en su totalidad. Sabe reflejar eso en sus respuestas, así como su pasión por la mejor creación de su vida.

■ En 25 años, Mario ha hecho y evolucionado mucho. ¿Cómo crees que has cambiado tú?

Creo que he ganado una visión más global de las cosas. Normalmente me concentro en lo que hago, pero Mario me dio la oportunidad de mirar a mi alrededor y conocer a mucha gente. Más allá de eso, no creo haber cambiado mucho. Más bien siento que las novedades que ha habido a mi alrededor son las que me han “moldado”. La tecnología ha evolucionado y han aparecido nuevas personas. Todo este flujo de acontecimientos me han llevado a lo que soy hoy, sin que yo sintiera presión o preocupaciones. Bueno, la presión existe, pero con los años entiendes que puede desaparecer. Cada vez que creo un juego siento que no seré capaz de hacerlo mejor la próxima vez, pero al final me doy cuenta de que es posible. Aunque crea que lo que ya he hecho es lo mejor que voy a conseguir, recuerdo que dije eso mismo antes y al final logré algo mejor.

■ La industria de los videojuegos también ha cambiado mucho en este tiempo. ¿Cómo has percibido esos cambios?

Trabajar con videojuegos a jornada completa ha sido el cambio más grande para mí. Tiempo atrás, el sector no estaba bien considerado en comparación con el cine o la informática, por ejemplo. Los PC y las recreativas eran lo máximo y se veía a los juegos domésticos como algo inferior. En la última década, la informática se ha vinculado más a los videojuegos. Para los mejores programadores ya no es vergonzoso trabajar con juegos domésticos, pues éstos han sido aceptados por

la gente. La industria, como negocio, también ha madurado. Creo que es lo más relevante de estos años. Como desarrollador, hay un cambio obvio, que es la cantidad de recursos que puedes usar en un proyecto, especialmente el volumen de gente con la que trabajas. También importa que las consolas ahora usan el hardware más puntero. En el pasado tenías que apañarte con versiones más baratas de la tecnología.

Ahora estamos a la última. Otra gran diferencia en mi opinión es que la gestión del sector ha cambiado mucho.

Creo que ahora los desarrolladores son dirigidos por gente que tiene experiencia en la gestación de juegos. Antes contabas con personas que no conocían o comprendían ese proceso. En el Japón



EL DISEÑADOR Y LA MASCOTA DE NINTENDO, juntos desde 1981. En este tiempo, el diseño de Mario apenas ha variado.





¡Mamma mia!

Mario tuvo varios nombres antes del definitivo. Jumpman y Mr. Video son más o menos conocidos, pero el primero de todos fue Oossan, que significa "hombre de mediana edad".

actual, los dirigentes de las principales desarrolladoras tienen experiencia y conocen el sector. No sé si eso pasa en EEUU, pero creo que al menos la gente que toma decisiones comprende en cierta medida el proceso de creación de un juego.

■ Tu generación ha creado y desarrollado la industria del videojuego. Tras 25 ó 30 años, ¿aún te sientes con ganas para afrontar más cambios?

Se han sucedido muchos cambios importantes y al final te das cuenta de que ya han pasado 30 años. No ha habido ni un solo año en el que me haya sentido cansado de mi profesión. Es verdad que he tenido suerte al trabajar en un entorno como el de Nintendo. Disfrutas de seguridad financiera, un modelo de negocio sólido y además tenemos varios estudios potentes. Claro que hay altibajos, pero en términos de creación, sientes una seguridad que libera tu mente y te permite centrarte en la gestación de nuevas experiencias. Han sido años emocionantes e interesantes. Siento que envejezco, pero sólo físicamente, porque no me aburre ni me cansa lo que hago. Mi forma de hacer las cosas hoy es radicalmente diferente si la comparas con la de veinte años atrás. Aún así, la esencia de la "experiencia Mario", esa que cualquiera puede disfrutar, se mantiene como piedra angular de la franquicia. Y como las cosas cambian constantemente, nunca te cansas.

■ Mario evolucionó desde ese personaje pixelado de 8 bits hasta un ser poligonal con un gran abanico de voces y movimientos. ¿Cómo has supervisado esos cambios a lo largo del tiempo?

Diseñé a Mario a propósito como alguien fácil de dibujar con gráficos de píxel. Aún así, desde el principio he tenido claro cómo era el personaje y, de hecho, yo hice los dibujos. Por supuesto, ha evolucionado con el paso de las generaciones. Pero cuando llegamos a la etapa de los polígonos, al fin teníamos los medios para expresar mi diseño. Por tanto, lo que ha sucedido es que la tecnología ha evolucionado lo suficiente como para expresar el diseño de Mario y no al revés. Pero no concebí a Mario para que fuera en 3D. Como ahora podíamos mostrar detalles del diseño original tal y como debían ser, no había posibilidad de esconder nada, ni siquiera las partes deformadas. Por ejemplo, las cejas. Al principio aparecían por encima de la gorra. Habría sido muy raro ver eso en 3D. Pero el diseño principal es casi el mismo, con pequeños cambios que se han añadido de forma natural. A veces piensas que podrías añadir detalles a la ropa de Mario, incorporando matices en los pantalones o seleccionando una textura para su camisa. ¡De hecho, terminamos poniendo tela vaquera en sus pantalones para «Smash Bros»! Bueno, tenía sentido en ese juego en concreto, pero la tecnología no nos presionaba.



EL DESPARPAJO DE MIYAMOTO es evidente, pero eso no impide percibir esa prudencia y elegancia que tienen los creadores japoneses en sus entrevistas. A la izquierda posa con Goomba, una de sus creaciones favoritas.

Mira, por ejemplo, sus movimientos. Las 3D nos facilitaron mucho el trabajo en comparación con los gráficos 2D. Durante mucho tiempo pensé que sería genial crear un juego en 3D y hacerle correr como en un juego 2D, con una cámara que recreara la vieja experiencia del "scroll" lateral. Ahora la tecnología me permite hacer eso.

■ Seguro que te lo han preguntado montones de veces, pero ¿puedes contarnos una vez más cómo fue el proceso de creación de Mario?

En realidad, Mario surgió como un simple personaje controlable en «Donkey Kong». Como tenía que dibujarse con pocos píxeles, tuve que

o sus hijos! Preferí no dar mucha información sobre él y creo que hice bien. Incluso hoy, aún tiene algo de misterioso. No sabes si es bueno con los deportes, pero como pega esos saltos tan grandes, supones que también sirve para la acción. No es un superhéroe, así que alguna vez que otra falla. Eso lo convierte en un personaje universal, y a la vez capaz de enfrentarse a todo.

■ Hubo un momento en el que Mario comenzó a hablar. ¿Puedes contarnos cómo se llegó a eso? Antes de que hiciéramos «Super Mario 64», creamos una aplicación llamada "Mario Interactive" para el E3. Había una compañía especializada



“TRAS TREINTA AÑOS, NO HA HABIDO NI UNO SOLO EN EL QUE ME HAYA SENTIDO CANSADO DE MI PROFESIÓN”

hacer su diseño fácil de comprender, basando mi concepción, por ejemplo, en solo dos píxeles para la nariz, uno para otra parte, etc. Como el escenario era un edificio en construcción, tenía que ser alguna clase de obrero que trabajara en él y aprovechamos la ropa para hacer todo más fácil. Por ejemplo, la apertura en cada lado de sus pantalones era para que se viera con facilidad el movimiento de sus manos. Con «Mario Bros.» creamos a Luigi, al que simplemente dimos un conjunto de colores distinto. En cuanto al nombre de Mario, vino del casero del almacén que alquilábamos en Nintendo of America cuando hicimos «Donkey Kong» (se llamaba Mario Segale). Cuando creas un personaje, sueles imaginar un trasfondo completo para él, como su comida favorita y cosas así. ¡Pero si empiezas con eso, al final tienes que pensar en sus padres, posibles novias

en tecnologías interactivas para PC. Nintendo of America habló con ellos. Básicamente, ponían sensores en tu cara. Cuando movías la cara, los mismos movimientos se aplicaban en tiempo real a la cara de Mario, en la pantalla. Para esa demostración necesitábamos que Mario se dirigiera a quien se acercara a la pantalla. Tenía que interactuar, así que necesitábamos a alguien que hablara como Mario. Ahí es cuando entramos en contacto con Charles Martinet, un doblador de EEUU. ¡Y resultó ser un maestro! Participó en la demostración durante unos días y, desde entonces, le hemos pedido que participe en todos y cada uno de los juegos de Mario. Teníamos otras opciones, pues ya existía la serie de dibujos animados en EEUU y se me ofrecieron varios candidatos, pero cuando creamos "Mario Interactive" me di cuenta de que Charles era la mejor opción.



En 2008, los lectores de la revista *Ti-me* eligieron a Shigeru Miyamoto como la persona más influyente de ese año, con casi 2 millones de votos.

■ No es fácil mantener una franquicia en la cresta de la ola durante una década. Mario no sólo ha conseguido eso durante 25 años, sino que además es capaz de atraer a una nueva generación de usuarios, especialmente a las chicas. ¿Cómo explicas eso? ¿Hay algún secreto? Cuando tienes un escenario bien definido, lo desarrollas usando una historia. Esta es una fórmula perfecta para una serie de TV, por ejemplo. Cuando la historia acaba, puedes sentir la necesidad de hacer una segunda temporada, pero si haces eso continuamente, una temporada tras otra, acabas cansándote. Mario es muy diferente. Hace un tiempo publicamos una encuesta de popularidad en EEUU y Mario quedó en primera posición, por delante de Mickey Mouse. La gente se sorprendió, pero yo siempre pensé que iba a ser solo algo temporal. Mickey ya lleva décadas de existencia. Si Mario se quedara por delante de Mickey cuarenta años después, entonces sí empezaría a pensar que están al mismo nivel. Es decir, la fama de Mario es algo circunstancial. No pretendo mantener su popularidad en la cumbre. Me interesa más crear el siguiente "Mario" con las posibilidades nuevas que tenga en cada momento. Por eso Mario vuelve cada vez que hay una evolución significativa en la tecnología, ya sea un cartucho de mayor memoria, un nuevo hardware, etc. Se crea un "Mario" para cada uno de esos momentos, pero todos comparten las mismas bases. Tienes controles sencillos que permiten a todos, especialmente nuevos usuarios, divertirse inmediatamente y ganar soltura a medida que juegan. Es como una herramienta interactiva que nos esforzamos por mantener durante toda la franquicia. Hay series de juegos diseñadas de tal forma que, si no las has probado durante un tiempo, te das cuenta de que se han vuelto muy exigentes y ya no estás preparado para jugar con ellas. Mario quiere evitar eso.

■ En 25 años, Mario ha tenido momentos buenos y malos. ¿Cuáles eliges? Creo que lo mejor fue crear «Mario 64». Todo pasó a ser 3D y, gracias a eso, Mario ganó muchos movimientos. Fue muy divertido crearlo, pero al mismo tiempo tuvo efectos secundarios, como que los jugadores se desorientaran por las 3D. La necesidad de una cámara en un mundo tridimensional dificultó el control. Mario solía implicar una experiencia accesible para todos, pero «Mario 64» creó una distinción entre el jugador que podía controlarlo y el que tenía dificultades. Era algo que tenía que arreglar. «Super Mario Galaxy 2» es el resultado de ese proceso, con el que devolver la serie a un espectro más amplio. En contraste, «New Super Mario Bros.» es un regreso a las 2D desde un mundo en 3D. Más allá de todo esto, la serie es constante en sus valores clave.



“LEO LOS ANÁLISIS Y LAS OPINIONES ACERCA DE MIS JUEGOS, PERO NO INFLUYEN EN MI TRABAJO”

■ ¿Prestas atención a los análisis que se hacen de tus juegos en los medios de comunicación? ¿Tienes en consideración sus críticas y las de tus fans al crear un juego?

Sí que las leo, pero no influyen en mi trabajo. Para mí, lo importante es ver si lo que quería crear se ha entendido o no. Por supuesto, reconforta ver análisis positivos, pero me incomoda cuando lo son en exceso, porque hay cosas buenas y malas de las que puedes aprender cuando creas algo. Tener un lado de la balanza, pero no el otro, da una sensación es extraña. Si solo oyes cosas buenas o sólo cosas malas, ya no es una visión imparcial de tu trabajo, sino un veredicto influenciado por las pasiones o los gustos de la persona. Así pues, lo que me interesa es simplemente que mi mensaje llegue. Si no lo hace, toca buscar los motivos.

■ Mario ha hecho de todo durante estos 25 años. Incluso practica deportes y se prueba muchos trajes distintos. ¿Qué le queda por hacer?

Mira, por ejemplo, «New Super Mario Bros Wii». Tiene un modo para 4 jugadores. Es el mismo "Mario" que en el pasado, pero ahora cuatro per-

MIYAMOTO Y CHRISTOPHE KAGOTANI, nuestro corresponsal en Japón, charlaron largo y tendido sobre todos los matices de Mario... y jugaron un poquito con sus muñecos, claro.

sonas pueden jugar a la vez que se comunican entre sí. Gracias a eso hemos logrado una experiencia muy distinta. Cambios como ese dan una nueva dimensión a las partidas con los «Mario» aunque el juego sea, en términos de jugabilidad, el mismo. En realidad, no creo que haya muchos estilos de juego. Este se basa en avanzar hasta un final. Quiero decir, si lees un libro, lo haces sabiendo que hay un final para la historia. Con Mario es igual. Pero eso no significa que hagamos lo mismo una y otra vez. Por tanto, sí, aún puede hacer mucho con su estilo de siempre.

■ ¿Qué aspecto de Mario te gusta más?

Creo que la experiencia en sí, el hecho de que la gente vea el juego y encuentre placentero correr, saltar y aplastar cosas. Se tiene la visión general de que Mario es alguien que salta. Además,

desde un punto de vista personal, me gusta que Mario atraiga a un rango de edad tan amplio. A los padres les gusta y a los niños les divierte.

■ Aparte de Mario, ¿qué personaje prefieres?

¡Yoshi! Aunque yo no lo diseñé. Tenía un nuevo planteamiento de juego y nos mostraron una serie de diseños de personaje que serían apropiados, así que elegí el que todos conocéis. Es un gran añadido a la serie. ¡Pero también me gusta Kuribo (conocido como Goomba fuera de Japón)! Tiene cara de tontorrón. Es gracioso, porque se suponía que era un champiñón, pero el programador pensó que era una castaña y llamaba al personaje "Kuribo" (que se podría traducir como "hombre castaña"). Me pareció tan mono que decidimos dejarlo así. Lo curioso es que los diseñadores posteriores intentaron hacer que el nombre tuviera sentido y le hicieron parecerse más a una castaña que a un champiñón. ¡Con «Super Mario 64» lo devolvimos a sus raíces!

■ ¿Algún mensaje para tus fans españoles?

Como todos los juegos que he creado, «Mario» es una experiencia en la que pones a prueba tus ideas. Tienes un concepto y lo pruebas. El juego, como resultado, te devuelve unas experiencias. Ese es el tipo de interacción que intento llevar a cabo. Además, cuanto más juegas, más habilidoso te vuelves. Lo entiendes en cuanto das tus primeros pasos con un juego, es instantáneo. Quiero agradecer a los que disfrutaron de mis juegos y me gustaría pedir a la gente que no conoce mucho a Mario que pruebe a jugar con él. Para terminar: por favor, jugad como queráis. ¡No tenéis por qué disfrutarlo como yo pretendía que lo hicierais! **HC**



CONCURSO

¡CELEBRA CON NINTENDO Y HOBE

SORTEAMOS 25 CONSOLAS EDICIÓN LIMITADA SUPER MARIO

15

**Wii Edición Limitada
con el juego
New Super Mario Bros.**



10

**Nintendo DSi XL
Edición Limitada
con el juego
New Super Mario Bros**



Nintendo

TM, ® and the Wii and Nintendo DS logo are Trademarks of Nintendo.
© 2010 Nintendo

CONSOLAS EL 25 ANIVERSARIO DE MARIO!



¿TE CONSIDERAS UN EXPERTO EN LA VIDA DE MARIO?

Pues demuéstalo respondiendo correctamente a estas preguntas y así podrás llevarte una de las consolas exclusivas de su aniversario. Ya sabes, solo una de las tres respuestas es la correcta. **Acierta y... ¡Gana!**

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

1. ¿En qué número de Hobby Consolas dimos nuestra primera portada a Mario?
a. Nº 5
b. Nº 10
c. Nº 500
2. ¿Cómo se llama el actor que interpretó a Mario en la película Super Mario Bros?
a. Sylvester Stallone
b. Javier Bardem
c. Bob Hoskins
3. ¿Cuáles son los personajes favoritos de Miyamoto además de Mario?
a. Yoshi y Kuribo
b. Luigi y Toad
c. Gazpacho y Mochilo
4. ¿Cuántos jugadores simultáneos admite «New Super Mario Bros Wii»?
a. 5 y un señor bajito
b. 8
c. 4
5. ¿En qué juego pudimos ver al simpático Yoshi por primera vez?
a. Super Mario World
b. Super Mario Land 2
c. Pikmin 3
6. ¿Cómo se llama el actor que presta su voz a Mario en todos sus juegos?
a. Andrés Pajares
b. Charles Martinet
c. Koji Kondo
7. ¿Qué nota dimos a «Super Mario Bros» en el primer número de Hobby Consolas?
a. Un 80
b. Un 87
c. Un 54 y una patineta
8. ¿Te acuerdas de cuántos niveles tenía el legendario «Super Mario World»?
a. 5831,2 periódico
b. 25
c. 96
9. ¿En qué juego de GameCube cargaba Mario con una bomba de agua en su espalda?
a. Mario Galaxy
b. Mario Sunshine
c. Atraco a las 3
10. ¿Qué personaje malvado podría considerarse la antítesis de Luigi?
a. Wario
b. Waluigi
c. David Hasselhoff

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27565** poniendo: **mariohc230 + una palabra** que defina nuestra revista + **la combinación de las respuestas elegidas + tus datos personales** (nombre, apellidos y localidad donde vives).

Ejemplo: mariohc230 [espacio] completa [espacio] 1a2b3c4a... [espacio] santiago jimenez, madrid

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L.

Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com.

Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 15 de diciembre de 2010.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

Concurso organizado por Alex Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste de envío del SMS.



PLAYSTATION 3

Castle Crashers



■ TODOS LOS PERSONAJES

Para conseguir todos los personajes seguid nuestras sabias indicaciones.

CABALLERO NEGRO:

- Completad el juego con el Caballero Gris.

CABALLERO GRIS:

- Derrotad al Jefe de los bárbaros.

CABALLERO DEL DRAGÓN ROJO:

- Completad el juego con el Caballero Naranja.

CABALLERO MECÁNICO:

- Completad el juego con el Caballero azul.

CABALLERO DE LA VINCAPERVINGA:

- Completad el escenario del Volcán.

CABALLERO DEL BOSQUE:

- Completad el juego con el Ladrón.

NINJA:

- Completad el juego con el Caballero del Dragón Rojo.

ESQUELETO:

- Completad el juego con el Caballero Rojo.

GUARDIA REAL:

- Terminad el juego con el Caballero Verde.

APICULTOR:

- Finalizad el juego con el Bárbaro.

BRUTO:

- Acabao el juego con el Esquimal.

OSO:
- Completad el juego con el Esquimal.

ESQUIMAL:
- Acabad la pantalla Helada Offline.

PLEBEYO:
- Completad el juego con el Campesino.

ESPADACHÍN:
- Haced el juego con el Caballero mecánico.

CIVIL:
- Finalizad el juego con el campesino.

LADRÓN:
- Terminad el escenario del Ladrón.

BÁRBARO:
- Completad la pantalla del Rey.

CAMPESINO:
- Jugad la pantalla del Campesino.

HOMINIDO ALIENÍGENA:
- Conseguir al menos un logro.



■ TODAS LAS MASCOTAS

Porque al fin y al cabo, son el mejor amigo del hombre. Aunque sea en las consolas.

SCRATCHPAW:
- Está dentro del Castillo de Arena. Tirad abajo la pared para conseguirlo.

MONKEYFACE:
- Compradlo en la tienda de la Iglesia.

PAZZO:
- Rascaos el bolsillo en



la tienda de la nieve.

FROGGLET:
- Desenterradlo en las primeras tumbas del Pantano.

SHERBERT:
- Está en el extremo izquierdo del arca de animales, sobre la puerta cerrada. Usad el salto mágico cara conseguirlo.

SNOOT:
- Destruid la pared agrietada en la Fortaleza de los Ciclopes para obtenerlo.

MR. BUDDY:
- Desenterradlo en el primer mapa en el lado izquierdo.

CARDINAL:
- Está en el Castillo Industrial.

OWLET:
- Se encuentra detrás de un arbusto, en la salida de la entrada del bosque.

CHICKEN:
- Lo podéis desenterrar al principio de la Guarida de la Medusa.

HAWKSTER:
- Está en el campo de hierba alto. Soplad el cuerno en el primer grupo de tiendas para que venga.

GIRAFFEY:
- Está enterrado en el desierto, antes de llegar al barco extranjero.

ZEBRA:
- Durante la persecución del desierto, la tiene



EL TONTOTRUCO

Racket Sports

■ ENGAÑAR A LA CÁMARA

¡Hola a todos! Es la primera vez que escribo y eso que llevo desde muy pequeño leyendo vuestra revista. El otro día, casualmente jugando al «Racket Sport» de Playstation Move descubrí un truco para vagues. Antes de cada partido, os pide que calibréis el mando apuntando directamente a la cámara con el brazo estirado. Vosotros apuntad a la cámara, pero sin estirar el brazo completo; así la cámara piensa que vuestro brazo es más corto, y cada vez que golpeéis la pelota, pensará que habéis dado un salto hacia esa dirección y golpearéis la pelota con mucha más fuerza y un mínimo esfuerzo. Espero que os sirva de ayuda, y os evite acabar con el brazo lleno de agujetas como yo, jejeje. ¡Un saludo a todos!

Eduardo Ávila García (email)



un enemigo sobre un camello. Acabad con él para conseguirla.

PIGGY:
- Hay que comprarlo en la tienda del campesino.

BITEY BAT:
- Lo conseguiréis al matar al Jefe Pipistrello.

RAMMY:
- Lo tienen los jefes en el campo de hierba alto.

**TROLL:**

- Se esconde en el bosque de ladrones.

SPINEY:
- Destruid la pared para obtenerlo.

SEAHORSE:
- Se encuentra en el río del bosque de ladrones.

SNAILBURT:
- Será vuestro si buscáis en el pantano.

BIPOLAR BEAR:
- Está esperándoos al final del Mundo de nieve. Soplad el cuerno, cerca de la entrada del castillo de hielo.

YETI:
- Al final de Mundo de Nieve. Oculto detrás de una casa en el fondo de la colina.

■ JUGAR EN MODO INSANE

Terminad el juego con cualquier personaje. Después de los créditos y el duelo final por la doncella, un nuevo camino se abrirá en el mapa del Jefe Bárbaro. En este modo, el nivel de dificultad será superior al original.

■ SALTAR EL NIVEL "LUNA LLENA"

Para saltarse este nivel, empezadlo de forma normal y volved al mapa o salid del juego. Cuando comencéis de nuevo la partida, el nivel aparecerá como completado.

Naughty Bear

■ TENER TODOS LOS TRAJES

NAUGHTY THE PARTY ANIMAL:

- Completad el cap. 1.

MAYOR NAUGHTY:

- Finalizad el capítulo 2.

PACIFICADOR NAUGHTY:

- Terminad el capítulo 3.

CORDON BLEU NAUGHTY:

- Completad el cap. 4.

EXPLORADOR NAUGHTY:

- Finalizad el capítulo 5.

DOCTOR NAUGHTY:

Haced lo propio con el capítulo 6.

CONSPIRACIÓN**NAUGHTY:**

- Acabad el capítulo 7.

POLICÍA NAUGHTY:

- Conseguir oro en el episodio 1.

EXPERTO NAUGHTY:

- Lograd el oro en el episodio 2.

GENERAL NAUGHTY:

- Recibid el oro en el episodio 3.

ZUMBO-JUMBO NAUGHTY:

- Obtened el oro en el episodio 4.

TÁCTICO NAUGHTY:

- Conseguir el oro en el episodio 5.

TECH-NAUGHTY:

- Venga, a por el oro en el episodio 6.

ASTRO-NAUGHTY:

- Lograd el oro en el episodio 7.

SHERIFF NAUGHTY:

- Tenéis que lograr bronce en 1-1, 1-2, 1-3.

MAESTRO NAUGHTY:

- Terminad con bronce en 2-1, 2-2, 2-3.

CAPITÁN NAUGHTY:

- Conseguir el bronce en 3-1, 3-2, 3-3.

OSO ZOMBIE NAUGHTY:

- Hacedos con un bronce en 4-1, 4-2, 4-3.

N.O.T.Y.:

- Lograd el bronce en 5-1, 5-2, 5-3.



SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

■ DESBLOQUEAR TRAJES

Introducid estas combinaciones de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente:

- Traje Spider-Hierro (Niveles 2099):
↑, ↓, ←, →, X, O, △, ▽, y ↑.

- Traje Spider-Escarlata (Niveles Amazing):
↑, ↓, ←, →, X, O, △, ▽, y ↑.

- Traje Zona negativa (Niveles Noir):
↑, ↓, ←, →, X, O, △, ▽, y ↑.



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

ROBO-N4UGH7Y:

- Hacedos con el bronce en 6-1, 6-2, 6-3.

XNOTHY:

- Terminad con bronce en 7-1, 7-2, 7-3.

POLICIA GORDON:

- Necesitáis el oro en 1-1, 1-2, 1-3.

MAESTRO MIYAGI:

- Un oro en 2-1, 2-2, 2-3.

CORONEL KETCHUP:

- Finalizad con oro en 3-1, 3-2, 3-3.

OSO ZOMBIE OODOO:

- Conseguí el oro en 4-1, 4-2, 4-3.

E.L.I.T.E. MAHONEY:

- Lograd el oro en 5-1, 5-2, 5-3.

ROBO-PR1M3:

- Finalizad con oro en 6-1, 6-2, 6-3.

EMPERADOR XOON:

- Conseguí acabar con oro en 7-1, 7-2, 7-3.

NAUGHTYCORNIO:

- Conseguí una puntuación total de 100.000.000.

NAUGHTY ÉPICO:

- Lograd el oro en todos los desafíos Top Hat.

Red Dead Redemption

■ EXPERIENCIA RÁPIDA

Comenzad una en partida libre online y encontrad un escondite de bandidos acabando con todos los enemigos. Saquead los cuerpos para conseguir dinero y munición y luego salid de allí por patas. Al cabo de poco rato, los pobres bandidos volverán a aparecer y podréis volver a repetir el proceso tantas veces como vuestra ambición quiera.

■ DINERO Y HONOR FÁCILES

Aceptad una misión de cazarrecompensas. Salid del pueblo a una zona abierta del mapa y grabad la partida. Capturad o matad al objetivo y volved para visitar al sheriff y cobrar la recompensa, que además de dinero os reportará +100 de Honor. Después suicidaos. Cuando volváis a

aparecer en el juego, en alguna de las casas que tengáis, la misión seguirá activa, pero conservaréis el honor y dinero que recibisteis por completarla.

■ HONOR Y FAMA FÁCILES

Id a la zona de Thieves' Landing y comprad el Traje Elegante. Después dirigíos al saloon y echad una buena partida al póker. Haced trampas y dejad que os descubran. Al hacerlo os retarán a un duelo a vida o muerte. Bien, sed rápidos y el lugar de disparar al cuerpo de vuestro rival, apuntadle a la mano y quitadle la pistola de un disparo. Con esto conseguiréis Fama y Honor.

Ruse

■ ACCIONES Y PREMIOS UPLAY

Como ya sabréis, los juegos de Ubisoft nos dan la posibilidad de conseguir algunos extras si nos registramos en su web <http://uplay.es.ubi.com>. Aquí tenéis los correspondientes a este juego de estrategia.

■ ACCIONES

Otorgan Unidades.

PRIMER CONTACTO:

- 10 Unidades.
Completad la primera misión.



DE COBERTURA EN COBERTURA:

- 20 Unidades. Capturad el cuartel general secundario italiano moviéndolos de cobertura en cobertura.

MUERTE DESDE EL CIELO:

- 30 Unidades. Completad la Operación Market Garden.

VETERANO:

- 40 Unidades. Alcanzad la Liga de veteranos llegando al nivel 21 online.

■ PREMIOS

Cuestan Unidades.

TEMA DEL JUEGO:

- 10 Unidades. MEJORA DE TANQUES PESADOS PERSHING A SUPER PERSHING:

- 20 Unidades.

FICHAS DORADAS:

- 30 Unidades.

NUEVO MAPA "DÍA D":

- 40 Unidades.

Scott Pilgrim Contra el Mundo

■ DESBLOQUEAR EL NIVEL EXTRA

En el ranking de puntuaciones del menú de pausa de Overworld, pulsad la siguiente combinación de botones: **L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, R1** para conseguir un nuevo nivel.



■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Para conseguir alguna que otra sorpresa de las que esconde el juego, haced lo siguiente:

- DOS JUGADORES CON EL MISMO PERSONAJE:

■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■.

- CAMBIAR LOS SPRITES DE MONEDAS POR SPRITES DE ANIMALES:

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

- MODO SANGRE:

×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×.

- MODO ZOMBIE:

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Bayonetta

■ HACER POCIONES FÁCILMENTE

Hola les envío este truco para conseguir varios ítems, o ingredientes para hacer pociones de forma sencilla en «Bayonetta» para PS3.

PASO 1

En el capítulo uno, en el verso 2 ó 3, justo al terminar de subir por ascensor, rompan todos los objetos, bancas, floreros, macetas, y vayan hacia la sala donde está el portal a las puertas del infierno, pero no entren, sino rompan todos los objetos. De esa sala saltarán varios ítems para pociones.

PASO 2

Ahora regresen a la sala del ascensor. Verán que todos los objetos, sillas, macetas, floreros vuelven a aparecer, y al romperlos volverán a tener más ítems para pociones. Vayan otra vez a la sala de las puertas del infierno, pero no entren. Verán que los objetos vuelven a aparecer, y pueden romperlos para tener más ítems para pociones. Si van y vuelven entre la sala del ascensor y la sala donde están las puertas del infierno (pasos 1 y 2), los objetos siempre volverán a aparecer; solo tienen que recogerlos, hacer sus pociones y volver a repetirlo las veces que quieran.

Yo he hecho esto muchas veces y he conseguido más de 40 curativos, de poder, de magia, etc. haciendo pociones en el menú objetos. Créanme, es muy útil para pasar los modos difícil y climax infinito.

P.D.: Deben tener paciencia dependiendo de las pocimas chupetes o ítems que quieran crear. Por último, revisen cuántos ítems tienen en el menú de pociones, ya que si llegan a 99 deberán preparar primero las combinaciones de su gusto, antes de coger más ítems.

Espero que les sirva

Xavier Ávila Quezada (email)

terminad el modo para un jugador y luego poned la pausa para introducir esta combinación de teclas:

↑, ↓, ←, →, △, ○, ×, □.

■ NUEVAS APARIENCIAS

Realizad lo que corresponda en función del traje que queráis conseguir:

TRAJE 2P:

- Completad el juego.

TRAJE GRINDHOUSE:

- Conseguí 100

muerter con la

motosierra.

TRAJE MOW 'EM DOWN:

- Debéis lograr al menos

1.000 muertes.

TRAJE NINJA BLANCO:

- Conseguí un combo

de 100 golpes.

TRAJE Y EQUIPACIÓN NINJA ROJO:

- Encadenad un combo

de 150 golpes.

APARIENCIA LOBEZNO:

- Completad el modo

para un jugador en el

modo Difícil.

APARIENCIA



ESPARTANO:

- Terminad la previa en modo cooperativo.

DANCE SHANK:

- Finalizad la campaña para un jugador en el modo Normal.

GIMP:

- Acabad con 500 criaturas.

■ CONCEPT ART DESBLOQUEABLE:

No sirve de mucho pero al menos es bonito.

CONCEPT ART 1:

- Acumulad 100 muertes

con el cuchillo.

CONCEPT ART 2:

- Usad las cadenas para

lograr 100 muertes.

CONCEPT ART 3:

- Lograd 100 muertes

con las pistolas dobles.

CONCEPT ART 4:

- 100 muertes con la

katana.

Tom Clancy's Hawk 2

■ ACCIONES Y PREMIOS UPLAY

Registraos en la web de Ubisoft <http://uplay.es.ubi.com>

para conseguir los extras correspondientes a este juego.

■ ACCIONES

Otorgan unidades:

EL OJO EN EL CIELO:

- 10 Unidades.

Completad "El prisionero" en cualquier nivel de dificultad.

JUEGO EN EQUIPO:

- 20 Unidades.

Completad cualquier misión de historia en modo cooperativo.

MALA SUERTE:

- 30 Unidades. Alcanzad el nivel 13.



ASÍ ME GUSTA:

- 40 Unidades. Cread un pack de armas personalizado.

■ PREMIOS

Cuestan unidades.

TEMA DEL JUEGO:

- 10 Unidades.

A-10A THUNDERBOLT Y PACK DE ARMAS:

- 20 Unidades.

TUNEAR F-16C FIGHTING FALCON Y MIG-29:

- 30 Unidades.

NUEVO MAPA MULTIJUGADOR:

- 40 Unidades.

XBOX 360

Castlevania: Harmony of Despair



TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO

Con estos trucos el juego estará chupado. Por lo de los vampiros, queremos decir...

GAMERIC DE ALUCARD:

- Completad el capítulo 6 en el modo normal en una partida offline para un jugador.

MODO DIFÍCIL:

- Terminad el capítulo 6 en el modo normal.

MOVIMIENTOS DE BAILE DE JONATHAN Y CHARLOTTE:

- Mientras estéis usando a cualquiera de estos personajes, dejad presionada la tecla de arriba en la cruceta durante unos segundos y veréis cómo se ponen a dar unos pasos de baile.

VOCES JAPONESAS:

- Cuando tengáis que seleccionar el color de vuestro jugador, dejad



presionado **RT** y el botón **A**. Las voces del juego estarán en japonés.

Dead Rising 2

TODOS LOS POSIBLES FINALES

El juego tiene distintos finales. Haced lo indicado en cada caso para desbloquear cada uno de los existentes.

FINAL A:

- Entregad a Katey el Zombrex, recoged todas las piezas de la moto e iros.

FINAL B:

- Reunid todas las piezas de la moto, dadle a Katey el Zombrex y salid de allí.



FINAL C:

- Dejad que os capturen los militares en las afueras de Katey.

FINAL D:

- Dejad que os capturen los militares con vuestra moto.

FINAL E:

- Dadle a Katey el Zombrex, pero no recojáis todas las piezas de la moto.

FINAL F:

- Olvidaos de entregarle a Katey el Zombrex.



FINAL F

(ALTERNATIVO):

- Haced que se os olvide entregarle a Katey el Zombrex mientras estáis cerca de ella.

COMBINACIONES DE ZUMOS

Haced de Arguiñano y mezclad los ingredientes indicados para crear un zumo con el efecto correspondiente. Algunos tienen el mismo efecto, pero varias formas de ser elaborados.

NÉCTAR:

- Aros de cebolla y OJ.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):

- Bacon y chile.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):

- Chile y aros de cebolla.

REPULSE (LOS ZOMBIS PIERDEN AGRESIVIDAD):

- Chile y pastel.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):

- Bacon y leche.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):

- Chile y leche.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):

- Aros de cebolla y leche.

INTOCABLE

(INVENCIBILIDAD):

HALO REACH

CASCOS PARA EL AVATAR

Para que vuestro personaje se sienta como el Jefe Maestro.

CASCO DE CARTER:

- Completad una misión en modo Legendario sin morir.

CASCO DE EMILE:

- Conseguir la medalla Bulltrue tanto en multijugador como en Firefight.

CASCO DE JORGE:

- Lograd un Killtacular en el modo Matchmaking.

CASCO DE JUN:

- Acabad con cien enemigos de golpe sin morir tanto en campaña como en Firefight.



TRUCOS DE LOS LECTORES



GTA IV

NO PAGAR PEAJE

Hola Hobby, me gustaría aportar unos trucos que he descubierto para el «GTA IV» o «GTA Episodes From Liberty City» para Xbox 360. Estos trucos sirven para no tener que pagar el peaje de autopista al pasar de una isla a otra:

1 - Cuando os vais acercando al peaje, disparad al coche que llevéis delante (sin matar al conductor). Así el conductor acelerará y partirá la barrera de forma que podáis pasar sin esperar a pagar.

2 - Debéis embestir por detrás al coche que está esperando a pagar el peaje para que parta la barrera de forma que podáis pasar sin esperar a pagar.

3 - La más simple es pasar con un coche de policía o ambulancia con la sirena puesta. Podéis esperar a que os abran la barrera gratis o pasar sin parar.

Espero que me lo publicuéis.

Iñaki Abadía (email)



- Aros de cebolla y pastel.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):

- Pastel y OJ.

INTOCABLE (INVENCIBILIDAD):

- OJ y leche.

SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):

- Bacon y aros de cebolla.

SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):

- Bacon y OJ.

SPITFIRE (ESCUPE FUEGO POR LA BOCA):

- Chile y OJ.

QUICKSTEP (AUMENTA LA VELOCIDAD):

- Bacon y pastel.

ZOMBAIT (AUMENTA LA AGRESIVIDAD):

- Pastel y leche.

COMBINACIÓN DE ARMAS

Combinad los elementos según aparecen aquí para obtener el arma



correspondiente. Y confiad en nosotros, que hemos parado más de una plaga de zombies en la redacción.

REVIENTAÓIDOS:

- Spray de pintura purpura y cono de tráfico.

CASCO DE CERVEZA:

- Cerveza y Casco de construcción.

BAYONETA:

- Escopeta y Horca.

(Jed la dejará caer al ser derrotado).

LOBOTOMIZADOR:

- Cubo y Taladradora.

ELECTRIFICADOR:

- Batería y Rastrillo metálico.

I.E.D:

- Tanque de propano y Caja de clavos.

CÓCTEL MOLOTOV:

- Whisky y Periódico.

REMO- SIERRA:

- Remo de bote y dos Motosierras, una para cada extremo del remo.

BATE TACHONADO:

- Bate y Caja de clavos.

L. Croft and The Guardian of Light

TODOS LOS TRAJES PARA LARA

Porque además de ser una heroína, también le gusta la moda.

ATUENDO PARA SELVA:

- Acumulad 1.410.000 puntos.

ATUENDO PARA BICI:

- Conseguir 1.900.000 puntos.



DOPPELGANGER:

- Lograd 2.400.000 puntos.

ATUENDO PESADO PARA SELVA DE LARA CROFT; ATUENDO DE LARA CROFT LEGEND.

- Al acabar el juego, se desbloquean estos dos trajes.

RECOMPENSAS PARA LOS AVATARES

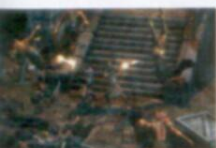
A medida que avancéis en la aventura podréis ir desbloqueando varios ítems para los avatares de Xbox Live. Para poder usarlos, entrad en el apartado de personalización del avatar. Los avatares son:

TRAJE DE SELVA DE



ARA:
Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar femenino.

TRAJE DE MERCENARIO:
Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar masculino.



Lego Harry Potter. Años 1-4

TODOS LOS HECHIZOS

Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo en el callejón de Diagon y hablad con el vendedor para poder introducir los siguientes códigos. Para que luego digan que los Muggles no pueden hacer magia.



2M2XJ6:
Locomotor Mortis.

KWWQ44:
Tarentallegra.

U6EE8X:
Slugulus Eructo.

UWDJ4Y:
Pasmár.

YZNRF6:
Viaje Jinx.

ND2L7W:
Flipendo.

YEB9Q9:
Incarcerous.

VE9VV7:
Accio.

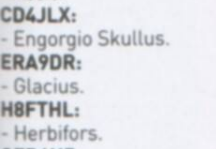
CD4JLX:
Engorgio Skullus.

ERA9DR:
Glacius.

H8FTHL:
Herbifors.

QFB6NR:
Anteoculatia.

6DNR6L:
Calvorio.



9GJ442:

- Colovaria.

UW8LRH:
- Redactum Skullus.

MYN3NB:
- Entomorphis.

2UCA3M:
- Rictusempra.

JK6QRM:
- Multicorfors.

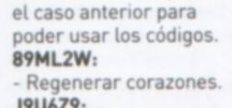
■ CÓDIGOS PARA EXTRAS

Haced lo mismo que en el caso anterior para poder usar los códigos.

89ML2W:
- Regenerar corazones.

J9U6Z9:
- Corazones extra.

QOWC6B:
- Invencibilidad.



HZBVX7:
- Siluetas.

F88VUW:
- Pista de hielo.

4DMK2R:
- Disfraz.

AUC8EH:
- Varitas de zanahoria.

BMEU6X:
- Mandrágora del canto.

HA79V8:
- Detector de fichas de personaje.

ZEX7MV:
- Rescate.

H27KGC:
- Clavos.

74YKR7:
- Puntuación x2.

J3WHNK:
- Puntuación x4.

XK9ANE:
- Puntuación x6.

HUFV2H:
- Puntuación x8.

H8X69Y:
- Puntuación x10.

67FKWZ:
- Imán clavos.

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

de Hogwarts.

84QNQN:

- Detector de bloques dorados.

Plants vs. Zombies

EXTRAS Y CURIOSIDADES

Durante la partida, presionad **RB, LB, RT** y **LT** para abrir el menú de trucos e introducir cualquiera de los siguientes códigos para conseguir el efecto correspondiente:

FUTURE:

- Los zombies llevan gafas de sol futuristas.

MUSTACHE:

- Los zombies tienen bigote.

DANCE:

- Los zombies bailan.

PINATA:

- Al morir un zombie, aparece una lluvia de golosinas.



DAISIES:

- Al morir un zombie, aparecen margaritas.

TRICKEDOUT:

- Cambia el aspecto de la cortadora de césped.

SUKHBIR:

- Cambia el sonido de la llamada de los zombies.

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta

congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir. Cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombros en escombros mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el djin. Ha llegado la hora del combate decisivo.

El poder del djin bloquea los del príncipe, así que mucho cuidado. Su punto débil lo encontraréis en el sello que tiene en el pecho. Este buen amigo solo puede recibir daño cuando da golpes al suelo, y el combate tiene un punto de automático que os lo hará un poco más fácil. Así, fijaos en cuándo va a levantar la mano y, por tanto, esquivad el golpe en dirección contraria y

congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir. Cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombros en escombros mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el djin. Ha llegado la hora del combate decisivo.

El poder del djin bloquea los del príncipe, así que mucho cuidado. Su punto débil lo encontraréis en el sello que tiene en el pecho. Este buen amigo solo puede recibir daño cuando da golpes al suelo, y el combate tiene un punto de automático que os lo hará un poco más fácil. Así, fijaos en cuándo va a levantar la mano y, por tanto, esquivad el golpe en dirección contraria y

congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir. Cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombros en escombros mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el djin. Ha llegado la hora del combate decisivo.



asestadle un golpe. Luego comenzará a lanzar rayos. Cuando lo haga, fijaos en que una marca señala por dónde van a salir. Seguid esquivando golpes y atacando hasta que el djin comience a alejarse, señal de que le queda un punto de vida. Veréis dos pájaros; usadlos para llegar a él y atravesarle la espada sagrada. Con esto llegarán a su fin la maldición y el juego.

Red Dead Redemption

ELEMENTOS PARA EL AVATAR

Conseguir prendas para vuestro avatar de Xbox 360 cumpliendo los siguientes requisitos.

TRAJE ELEGANTE:

- Debéis completar el reto del Club Social de Rockstar Games "Skin It To Win It".

EL PREFERIDO DE LAS DAMAS:

- Completad el reto del Club Social de Rockstar Games "Skin It To Win It".

CAMISETA POSSE:

- Alcanzad con la comunidad multijugador una cantidad de dinero

indeterminada en el reto Rockstar "The Strike It Rich!".

CAMISETA ROJA CON EL LOGO DE DEAD RED REDEMPTION:

- Abrid un cofre en el Cargo de Riley.

SOMBRERO:

- Quitadle a un enemigo el sombrero de un disparo.

CAMISETA AMARILLA CON EL LOGO DE ROCKSTAR:

- Abrid el cofre que está en el ático de la casa de John Marston.

■ CONSEGUIR DINERO FÁCILMENTE

Es importante tener en cuenta que para llevar a cabo este truco es necesario jugar con la edición coleccionista, ya que incluye el caballo de guerra, imprescindible para ejecutar el truco.



Para ponerlo en práctica, dirigíos a un sitio apartado y llamad al caballo de guerra. Cuando llegue, matadle y quitadle el pellejo. Luego vended lo que hayáis conseguido. Repetid el truco todas las veces que queráis para conseguir un buen dinero.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Dragon Age: Origins

SUBIR DE NIVEL RÁPIDAMENTE

¡Hola, consoleros!

Vuestra revista es fantástica y por eso he decidido colaborar en ella con este truco para «Dragon Age: Origins».

Cuando os paséis la historia de origen de vuestro personaje y lleguéis a Ostagar, hablad con Alistair para empezar la misión. Cuando lleguéis a la llanura de Korkari, seguid primero los tres frascos de sangre de engendro tenebroso y regresad a Ostagar a hablar con Duncan, pero mirad antes vuestra barra de experiencia. Cuando hayáis hablado con él, volved a mirar la barra de experiencia y observaréis que ha aumentado. Repetid este proceso hasta llegar al nivel deseado. Lo probé personalmente varias veces y, creedme, funciona.

Álex Macián (email)



Wii

101 in 1 Party Megamix



■ DESBLOQUEAR TODOS LOS JUEGOS

¿Que este es un truco para impacientes? Sí, pero oye... ¿y lo bien que se lo van a pasar teniendo todos los juegos de golpe? Introducid la siguiente combinación de botones en el menú del juego:

↑, ↑, ↑, A, →, →, →, C, ↓, ↓, ↓, Z, ←, ←, ←, C.

And Yet It Moves

■ TODOS LOS RETOS DEL JUEGO

La vida está repleta de retos, y este juego ni iba a ser menos. Aquí tenéis todos los que hay y cómo conseguirlos.

ADDICTED:

- Jugad al menos tres horas y media sin apagar la videoconsola.

AROUND THE WORLD:

- Lograd un giro de 360 grados.

DEMOLITION MAN:

- Romped todos los bloques en "Break Them All".

FROZEN:

- Dejaos caer durante todo el nivel desde el primer punto de control hasta el último y luego morid ahí.

GIFT:

- "Chupaos" todos los títulos de crédito.

KAMIKAZE:

- Caed desde el primer punto de control hasta el final de nivel y morid en ese punto.



MONSTER DROP:

- Dejad al monstruo fuera del mundo Horny Pet.

RANDOM:

- Conseguid tener suerte.

RIP:

- Morid de todas las maneras posibles en la misma partida.

STUNTMAN:

- Sobrevivid a una caída peligrosa aterrizando en el último momento.

SUICIDAL TENDENCIAS:

- Morid 1.000 veces.

SURFER:

- Surfead en objetos en movimiento a 25 metros del suelo.

TABULA RASA:

- Acabad Tabula Rasa sin morir.

TIME CHALLENGE

CHAPTER ONE:

- Completad el capítulo uno en maratón en menos de 5 minutos.

TIME CHALLENGE

CHAPTER THREE:

- Completad el capítulo tres en maratón en menos de 25 minutos.

TIME CHALLENGE

CHAPTER TWO:

- Completad el capítulo dos en maratón en menos de 20 minutos.

DJ Hero

■ DESBLOQUEAR VENTAJAS

En el menú de trucos (Retail Cheats), introducid cualquiera de estos códigos.

5RTG:

- Desbloquea a DJ Z-Trip y sus mezclas.

D1G?:

- Desbloquea todos los artículos de Daft Punk.

Final Fantasy: Crystal Chronicles

■ CONSEGUIR NUEVO JUEGO

Para seguir disfrutando de este gran título, aquí va cómo desbloquear un par de modos nuevos.

NEW GAME +:

- Derrotad al jefe final y salvad la partida.



LAYLE MOOGLE EN LA ENTRADA DE ALFATARIA:

- Iniciad un New Game +

Max and the Magic Marker

■ EXTRAS Y VENTAJAS

Tomad unos cuantos extras para ayudar al bueno de Max en su aventura.



DOBLE EXPRESO:

- Superad 5 récords de velocidad.

SÚPER MAX:

- Conseguid 40 coleccionables.

CAMPO DE JUEGOS:

- Lograd 150 coleccionables.

LÁPIZ AL MÁXIMO:

- Hacedos con 400 coleccionables.

Metroid: Other M

■ DESBLOQUEAR EL MODO DIFÍCIL

Completad el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.

■ EXPLORAR LA NAVE BOTELLA

Tras derrotar al Jefe final y completar el juego en el modo Normal, cuando terminen los créditos finales del juego, cargad la partida guardada y Samus podrá explorar la nave botella con total libertad, disponiendo de las bombas de energía. Además, podréis obtener los objetos que no hayáis conseguido en

la anterior partida.

■ MODOS TEATRO GALERÍA

Completad el juego por primera vez.

■ CONSEGUIR EL MODO VIDEO

Completad el juego y esta nueva opción se desbloqueará en el menú principal.

■ CAPÍTULOS

MODO TEATRO

Para obtener los capítulos que forman el modo teatro, tened en cuenta estos requisitos.

CAPÍTULOS 1-26:

- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.

CAPÍTULOS 27-30:

- Completad el juego.

■ PÁGINAS MODO GALERÍA

Lo mismo que en los capítulos del modo teatro se aplica a las páginas de la galería.

PÁGINAS 1-4:

- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.

PÁGINAS 5-7:

- Completad el juego.

PÁGINA 8:

- Completad el juego habiendo obtenido el



100% de los objetos.

■ MÚSICA DEL MENÚ PRINCIPAL

Para poder cambiar la música del menú, derrotad a Phantoon y desbloquead el final oculto.

Monster Hunter Tri

■ RECOMPENSAS OFFLINE

Para obtener una serie de recompensas jugando en modo offline, haced lo que se indica.

INSIGNIA DE LOS CAMPEONES:

- Completad todos los desafíos del Coliseo.

LICENCIA DE COMERCIANTE:

- Comerciad en los siete mercados raros del capitán Argosy.

VOTO DE LA HERMANDAD:

- Actualizad todos los barcos al nivel 3.

TRAJE SUPERIOR:

- Completad las misiones de 1-3 de la aldea.

PIPA SUPERIOR:

- Completad todas las misiones de la aldea.

ANTIGUA MÁSCARA DE LA INEJ:

- Conseguid todas las máscaras de Cha-Cha y aprended todos los bailes.

LACAYO TESTIMONIAL:

- Subid a Cha-Cha hasta el nivel 30.

COLLAR DE LA MAREA:

- Cazad un Lagiocrus.

GEMA DE LAS PROFUNDIDADES:

- Matad a un Ceadeus.

CERTIFICADO DE GRANJERO:

- Actualizad la granja al nivel máximo.

CORONA GIGANTE:

- Obtened la corona de plata en todas las aldeas de monstruos excepto en Ceadeus.

EL MOVIMIENTO DEL SABIO:



- Completad al menos diez páginas de la lista de combinación.

■ RECOMPENSAS ONLINE

Ahora tocan las recompensas para el juego en línea.

TROFEO DE LA ARENA:

- Completad un torneo de la ciudad, alcanzando como mínimo el nivel A en el ranking.

MEDALLA DE COBRE:

- Completad las misiones 1-3 de la ciudad.

MEDALLA DE PLATA:

TRUCOS A LA CARTA

Just Dance

Elena Sánchez (email)

Hola, me llamo Elena y me apellido Sánchez. Os leo desde hace varios años y ahora os sigo también en Hobby News a través de Internet. El motivo de este correo electrónico tan "pelota" es que quería pedir un favor, que no es otro que solicitaros, o más bien pedir por favor algún truco o ayuda para «Just Dance» de Wii. Ya sé que dentro de poco saldrá la segunda parte del juego, pero aún estoy enganchada a este y creo que ya no lo puedo exprimir más, así que si me podéis ayudar, os lo agradecería. Un saludo y gracias por los buenos ratos que me hacéis pasar cada mes. Hola Elena. Muchas gracias por

tus palabras de aliento y cariño. Nos has emocionado tanto que por supuesto que te podemos ayudar. Y no solamente podemos (como la selección española) sino que además vamos a hacerlo. Aquí van esos trucos que nos pides.

■ CONSEGUIR PUNTOS DE FORMA SENCILLA

Vete al menú principal y dirígete a la esquina superior derecha. Pulsa A y agita tu Wiimote para conseguir puntos extra en la siguiente canción que hagas.

En algunas canciones, como "Surfin' Bird", te piden que te muevas. En vez de mover todo tu cuerpo, simplemente agita el Wiimote para conseguir puntos extra.



MARTILLO ARTESANO:

- Cread muchas armas y armaduras de rareza 6 ó 7.

PLACA DECORATIVA:

- Desarrollad al menos 18 tipos de decoración interior.

Poképark

■ PERSONAJES Y EXTRAS

Desde el menú principal id a contraseñas e introducid cualquiera de los códigos que os mostramos a continuación.

99645049:

- Celebi.

20433557:

- Darkrai.

82401777:

- Jirachi.

04823523:

- Pikachu.

45594012:

- Groudon.

84925064:

- Tabla de Surf Pikachu.

57429445:

- Pikachu vuela en los

juegos de vuelo.

57429445:

- Pikachu con globos.

04823523:

- Pikachu con tabla Snowboard.

■ COMENZAR ACELERANDO

Cuando comience la carrera, presionad el botón 2 justo cuando termine la cuenta atrás y saldréis acelerando al comienzo de las atracciones.

Spider-Man: Shattered Dimensions

■ TODOS LOS TRAJES

Si queréis que vuestro amigo y vecino Spiderman tenga de golpe todos los trajes del juego, consultad la sección de Trucos de PlayStation 3 y consultad los que aparecen allí, porque son igual de válidos para Wii.

Toy Story3

■ ESTRELLAS DORADAS

Para lograr todas las estrellas doradas del juego no tenéis más que seguir estos pasos.

AMATEUR BUG COLLECTOR:

- Rescatad a 3 orugas.

AMATEUR GHOST SUCKER:

- Debéis capturar

3 fantasmas con el pararrayos.

AMATEUR HAUNTER:

- Poseed 3 ciudadanos.

AMATEUR KICKER:

- Dadle una patada a 5

ciudadanos.

AVID CUSTOMER:

- Recoged todas las

personalizaciones de

Haunted House, Glen

Encantado y Puerto

Espacial de Zurg.

BIG SPENDER:

- Gastad 30.000.

BREAKING BOARDS:

- Destrozad 25 cajas y

barreles.

ENCHANTED SHERIFF:

- Completad todas las

tamaño 10 cosas.

MASTER MONSTER

SLAYER:

- Destruid 10 gárgolas.

MASTER PIXIE SLAYER:

- Derrotad a 10 pixies.

MASTER

RE-ANIMATOR:

- Cread 10 ciudadanos

zombie.

MASTER SHRINKER:

- Reducir 10 cosas de

tamaño.

MINER 49ER:

- Poned minas a 15

vetas de oro.

MISSION MASTER:

- Completad 50

misiones.

ON A MISSION:

- Completad 10

misiones.

PARACHUTE KING:

- Golpead a 15 objetivos

de paracaidista.

POWER SHOPPER:

- Comprad 10 cosas del

catálogo.

PRIZE CAPSULE

COLLECTOR:

- Conseguid 15 cápsulas

de premio.

PRIZE CAPSULE

ENTHUSIAST:

- Lograd 25 cápsulas

de premio.

PRO KICKER:

- Patead a 10

ciudadanos.

RIDIN' THE RANGE:

- Viajad una larga

distancia en "Bullseye".

RIDING THE RAILS:

- Recorred una larga

distancia deslizándoos

por los raíles.

ROLLY POLLY:

- Conseguir 40 "barrel

rolls" con un vehículo.

SADDLE THE DRAGON:

- Viajad una larga

distancia en dragón.

SAVING UP:

- Conseguid más de

30.000 de oro.

SHERIFF OF THE

FUTURE:

- Completad todas las

misiones del puerto

espacial de Zurg.

SPACE EXPLORER:

- Conseguid todas las

cápsulas de premio en

el puerto espacial.

SPOOKY SHERIFF:

- Lograd todas las

cápsulas de premio en

la casa encantada.

STRONGMAN:

- Haced aumentar de



- Cargad con un objeto

pesado durante una

larga distancia.

SWIMMING LESSONS:

- Tirad a 5 ciudadanos

al agua.

TRIPLE FLUSHER:

- Tirad de la cadena 3

veces.

UNDER THE SEA:

- Saltad sobre el agua

10 veces.

WAND WAYER:

- Dadle alas a 10 cosas.

WINNER'S CIRCLE:

- Participad en 20

carreras "Bullseye".

WOODLAND EXPLORER:

- Encontrad todas las

cápsulas de premio en

las nubes.

ZURG BOT SMASHER:

- Destruid 3 robots de

Zurg.

ZURG BOT DESTROYER:

- Destruid 10 robots de

Zurg.

Zombie Panic in Wonderland

■ PERSONAJES Y MODO DESAFÍO

Los personajes que se

desbloqueen son para

el modo Historia.

DOROTHY:

- Alcanzad el nivel 2-1

del modo historia.



BLANCANIEVES:

- Alcanzad el nivel 3-2.

ALICIA:

- Completad el modo

Historia dos veces.

BLANCANIEVES

CONEJITA:

- Completad el modo

Historia tres veces.

CAPERUCITA ROJA:

- Completad el modo

Historia cuatro veces.

DESAFÍO

SUPERVIVENCIA EN

EL MODO ARCADE:

- Completad la Historia

sin dejaros nada por el

camino.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Pro Evolution Soccer 2009

Este truco lo he descubierto en Wii en la versión 2009, aunque supongo que valdrá en todas las versiones para todas las plataformas. Para hacer un equipo de ensueño en la Liga Master solo tenéis que tener un poco de paciencia y no buscar los fichajes caros de jugadores que pertenezcan a algún equipo. Los jugadores que llegan a una edad pasan automáticamente a tener 16 ó 17 años y están libres de equipo, es entonces cuando no os costará ningún esfuerzo ficharlos. Para ello, haced búsquedas avanzadas filtrando sólo por edad con un mínimo de 15 años y un máximo de 18.

Además, os aconsejo que tengáis en cuenta no sólo el nombre del jugador (DelPiero, Nedved, Messi, Zidane, etc...) sino también los parámetros (que os mostrarán el potencial futuro) y también si pertenecen a selecciones antiguas (ya que son jugadores con potencial asegurado y no conocidos por todos).

Por último, os recomiendo que juguéis los partidos a cinco minutos para agilizar un poco, ya que si no se puede hacer eterno. Con todo esto conseguiréis un equipo con estrellas muy jóvenes que os durarán mucho y tendréis siempre dinero de sobra al no gastar demasiado en ficharlos.

Si me mandáis la camiseta, en talla M por favor y si es talla pequeña o encoge, en L... Me apetece haceros publicidad, ¡¡¡sois grandes!!

Alejandro Rivera Mesa (email)



misiones encantadas

de Glen.

GONE WANDERIN':

- Recorred una larga

distancia a pie.

HAUNTED EXPLORER:

- Encontrad todas las

cápsulas con premio en

la casa encantada.

HAVING A BALL:

- Golpead 30 cosas con

una pelota.

JR MONSTER SLAYER:

- Destruid 5 gárgolas.

JR PIXIE TORCHER:

- Incendiad 5 pixies con

un dragón.

JR RE-ANIMATOR:

- Cread 3 ciudadanos

zombie.

JUMPIN' JACKRABBITS!:

- Saltad una larga

distancia con precisión.

KNOCK IT OFF:

- Aporread a 10

encomendadores de

misiones.

LONG HAUL:

- Explorad las zona en

un vehículo.

MASTER GROWER:

- Haced aumentar de



NINTENDO DS

Dementium II



NIVELES DEL MODO SUPERVIVENCIA

Si queréis saber lo que es pasar angustia, probad con estos niveles. Hay cinco y cada uno de ellos se consigue completando el nivel correspondiente. Es decir, el Modo Supervivencia 1 se consigue completando el nivel 1 y así sucesivamente hasta el número 5. ¿Lo pilláis verdad?

Dragon Ball Origins 2

DESBLOQUEAR TEST DE SONIDO

Para conseguir el Test de Sonido tenéis que llegar al final de cada una de las historias y capítulos del juego en modo Historia.

DESBLOQUEAR EL TEATRO

Tenéis que ir al menú bonus después de haceros con todas las figuras.

Dragon Quest IX

OBJETOS POR MINIMEDALLAS

A medida que se avanza en la aventura se van consiguiendo minimedallas que podéis canjear por valiosos objetos. Lo que tenéis que hacer es dárselas al pirata Dourbridge. Los objetos que se pueden conseguir son:

LLAVE DE LADRÓN: - 4 minimedallas.

BANDANA DE MERCURIO:

- 8 minimedallas.

TRAJE DE CONEJO:

- 13 minimedallas.

JERSEY JOLLY ROGER:

- 18 minimedallas.

MEDIAS

- 25 minimedallas.

TRANSPARENTES:

- 40 minimedallas.

ESPADAS MILAGROSAS:

- 32 minimedallas.

ARMADURA SAGRADA:

- 40 minimedallas.

MUÑEQUERA DE METEORITO:

- 50 minimedallas.

CASCO OXIDADO:

- 62 minimedallas.

TÚNICA DE DRAGÓN:

- 80 minimedallas.

Infinite Space



MODOS EXTRA DESBLOQUEABLES

Completad el modo "Historia del juego (ojo, os llevará unas cuantas horas) y podréis conseguir estos dos modos de juego:

NEW GAME+:

- Es el modo Historia, pero con unos diseños de naves nuevos y más pintorescos que en el modo original, manteniendo el dinero y nivel obtenido por vuestro personaje.

MODO EXTRA:

- Es un modo donde dispondréis de recursos limitados para cazar y conquistar los 13 sistemas.

Last Window

DESCONECTAR LA ALARMA

Llegaréis a un momento

en el juego en el que tendréis que explorar la cuarta planta del edificio. Pues bien, cuando intentéis abrir la puerta que da acceso a la zona restringida, la alarma de emergencia comenzará a sonar sin parar. Afortunadamente no subirá ningún vecino, pero no podréis abandonar la planta sin desconectar antes el ruidoso aparato. Hacerlo es muy sencillo, basta con apretar los dos botones de energía del cuadro de fusibles que hay enfrente de la puerta. Sin embargo, pulsar los dos a la vez no es tan fácil como parece. Para hacerlo, desconectad el primero y, lo más rápido que podáis, desconectad el segundo, arrastrando el stylus de uno a otro. Esto es importante, porque si levantáis al lápiz de la pantalla, no conseguiréis nada.

Lego Rock Band

DESBLOQUEAR ARTISTAS INVITADOS

Es lo que siempre habéis esperado, jugar con un Freddie Mercury o un David Bowie desmontable. Pues no esperéis más y superad estas canciones en el modo Tour.

QUEEN:

- Acabad "We Are The Champions".

DAVID BOWIE:

- Superad "Let's Dance".

BLUR:

- Finalizad el tema llamado "Song 2".



EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

DESBLOQUEAR PUZLES

Como en las anteriores entregas, el juego esconde una serie de puzles que es necesario desbloquear. Aquí y ahora os decimos cómo hacerlo:

PUZLES 157-159:

- Competid y superad las carreras de coches en su totalidad para conseguirlos.

PUZLES 160-162:

- Completad la aventura secundaria del loro parlante para conseguirlos.

PUZLES 163-165:

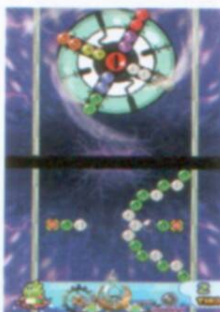
- Pasaos el juego para haceros con todos ellos.



IGGY POP:

- Terminad la canción "The Passenger".

Puzzle Bobble Galaxy



DESBLOQUEAR EL MUNDO 7

Debéis conseguir las 21 burbujas cosmo que se encuentran en los seis planetas.

CONSEGUIR EL TEST DE SONIDO

Reunid las 24 burbujas cosmo que se encuentran en los siete planetas y lo podréis comprar por 10.000 puntos en la tienda.

CRÉDITOS FINALES DEL JUEGO

Derrotad al jefe final del mundo 7 y mirad los créditos de después. Podréis comprar los créditos finales por 500 puntos. No es que sea algo útil, pero oye, hay gustos para todo.

Rooms: The Main Building

CONSEGUIR LOS TROFEOS

Para tener todos los trofeos del juego, haced lo que os indicamos.

PIPILO:

- Superad 10 niveles con una puntuación de oro.

ROOMS-ADICTO:

- Completad los 80 niveles.

REGALO DE MR. BOOK:

- Terminad el modo Historia.

MAESTRO DE LO BÁSICO:

- Finalizad los 20 niveles de la Mansión I.

MAESTRO DEL METRO:

- Superad los 20 niveles de la Mansión II.

MAESTRO DE LOS ESPEJOS:

- Acabad los 20 niveles de la Mansión III.

MAESTRO DEL GIRO:

- Haced lo propio con los 20 niveles de la Mansión IV.

MAESTRO DE ARTÍCULOS:

- Desbloqueen todos los Objetos.

PIEDRA DE ROOMS:

- Completad los 200 niveles del modo Desafío.

CREADOR DE PUZLES:

- Cread 10 niveles personalizados en la opción Construir.

MAESTRO DE ROOMS:

- Debéis finalizar los 20 niveles adicionales de la mansión.

Wario Ware DIY

CONSEGUIR MODOS EXTRA

Por si no tenéis bastante con los modos que trae el juego y sus opciones infinitas, aquí os dejamos con unos cuantos modos extra. A disfrutarlos.

MIX TODO SHUFFLE.:

- Conseguid diez puntos o más en Wario Man-Ultra Hard.

MIX TODO ULTRA DIFÍCIL:

- Lograd diez puntos o más en Wario Man-Ultra Hard.

MIX TODO VERSUS:

- Haced al menos diez puntos en Wario Man-Ultra Hard.

WARIO MAN EN SHUFFLE:

- Ubicad los 62 niveles diferentes en Wario Man Software.

WARIO MAN ULTRA DIFÍCIL:

- Ubicad los 25 niveles diferentes en Wario Man Software.



PSP

Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Introducimos los códigos indicados en la opción trucos del menú de pausa para activar las ventajas que harán de vuestro héroe alguien imbatible.

HEROTIME:

- Todas las actualizaciones.

EVERYTHINGPROOF:

- Invencible.

ENERATOR:

- Energía Alien ilimitada.

PRIMUS:

- Desbloquea todos los aliens (los 10), después de que Ben los haya perdido.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep



OPCIÓN ARCHIVOS TRINITY

Completad el modo Historia con cualquier personaje.

LOS JEFES SECRETOS

Ya hay que tener ganas para enfrentarse porque si a los Jefes Secretos del juego, pero bueno... hay gente para todo y nosotros no somos quién para juzgarlo.

LINGERING SPIRIT VANITAS:

- Completad la Historia Final para poder luchar con Linger Spirit Vanitas durante la

historia de Terra, Ventus y Aqua.

MYSTERIOUS FIGURE:

- Derrotad a Linger Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

DESBLOQUEAR HISTORIA FINAL

Recoged todos los informes Xehanort con cada uno de los personajes y completad sus modos historia para desbloquear la Historia Final.

VÍDEO SECRETO BLANK POINTS

El vídeo se mostrará al final del juego y es sobre el próximo videojuego de la saga. Debéis completar el juego habiendo desbloqueado todas las tareas además de completar la historia final en los modos Crítico, Orgulloso y Estándar y obtener el 100% de los archivos de Xehanort en el modo Estándar.

STRONGEST SHOTLOCK

Alcanzad el nivel 29 en la Arena Mirage, y Strongest Shotlock se mostrará en vuestro inventario.

CONSEGUIR ARMA ÚLTIMA

Alcanzad el nivel 30 en Mirage Arena y completad el último desafío de la arena, Arena's Ruler para que el Arma Última sea vuestra.

LOS ARCHIVOS XEHANORT

Para que no os perdáis ninguno, aquí están las localizaciones de todos ellos.

CARTA DE XEHANORT [VENTUS]:

- Completad Land of Departure.



ARCHIVO 1 [VENTUS]:

- En un cofre situado en Deep Space, Sortie Deck.

ARCHIVO 2 [TERRA]:

- Completad Radiant Garden.

ARCHIVO 3 [AQUA]:

- En un cofre situado en la Casa de Merlin, en Radiant Garden.

ARCHIVO 4 [AQUA]:

- Completad The Mysterious Tower.

ARCHIVO 5 [TERRA]:

- Completad el desafío The Prison Guard en Mirage Arena.

ARCHIVO 6 [AQUA]:

- Completad The Enchanted Dominion.

ARCHIVO 7 [AQUA]:

- Terminad la Historia de Aqua.

ARCHIVO 8 [TERRA]:

- Acabad Land of Departure.

ARCHIVO 9 [VENTUS]:

- Se os dará de forma automática en Disney Town.

ARCHIVO 10 [VENTUS]:

- Finalizad la Historia de Ventus.



ARCHIVO 11 [TERRA]:

- Terminad la historia de Terra.

ARCHIVO 12 [VENTUS]:

- Está en un cofre situado en Keyblade Graveyard, en un área vacía detrás del punto de control.

Modnation Racers

TELETRANSPORTE TURBO

Si otro jugador utiliza un portal de teletransporte, pasad a través del portal abierto y saldréis a la vez que el jugador que lo haya traspasado primero.

TURBO AL COMIENZO

Presionad el botón de aceleración justo en

HOBBYTRUCOS

¡CONSULTA NUESTRAS GUÍAS ONLINE!

- New Super Mario Bros ■ God of War III
- Monster Hunter Tri ■ Red Dead Redemption
- The Legend of Zelda Spirit Tracks

www.hobbytrucos.es



TRUCOS A LA CARTA

TNA Impact: Cross the Line

Elmer Peñalo (email)
Muy buenas a todo el mundo de los videojuegos. Soy Elmer, un chico de Ecuador que vive en Madrid desde hace cinco años y que os sigue desde el primer momento. Nunca os había escrito, pero ahora necesito que me deis los trucos del «TNA Impact» de PSP. Ojalá me podáis ayudar.

Hola Elmer. Como vemos que vas un poco apurado y que "necesitas" los trucos cuanto antes, aquí van. Esperamos que te sirvan.

PERSONAJES Y ESCENARIOS

Para conseguir personajes y escenarios que están bloqueados de inicio, todo lo que tienes que hacer es superar el modo Historia. Los personajes son: Abyss, AJ Styles X, Brother Devon, Chris Sabin X y Eric Young. Los escenarios son: Vegas Arena, San Diego Arena, England Arena, Factory Arena y Japan Arena.

el momento en que oigáis la palabra "Go!" para salir disparados justo al comenzar la competición.

Metal Gear Solid: Peace Walker

CONSEGUIR A HIDEO KOJIMA

Es posible reclutar a Hideo Kojima para «The Destination of the Nuclear Warheads», escena interactiva del videojuego, seleccionando el vehículo que tenga como matrícula la siguiente frase: Centro America 63824 Peace Sentinel.

CAMISETAS DESBLOQUEABLES

En el menú de inicio del juego, dirigiós a Extras, luego a Network y finalmente a Introducir Código para poder conseguir camisetas con estas claves. Tened en cuenta que es necesaria una cuenta en PS Network para poder desbloquearlas.

2000016038415:

- Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker.

2000016035902:

- Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake.

2000016032338:

- Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda.



2000016032574:

- Camiseta gris con un logo de MSF.

FASES DE MONSTER HUNTER

Antes de nada, leed todos los archivos informativos de Chico y luego entrad en Extra Ops 29. Dirigiós a la zona de la playa y localizad al gato que habla. Esto hará que se desbloquee la primera etapa de Monster Hunter. Jugad a esta etapa para desbloquear las siguientes etapas.

NBA Live 2010

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Mientras esperamos que aparezca la edición de 2011, aquí os dejamos con los extras de la última entrega de esta serie. Introducid los códigos en el menú de trucos.

HDOGDRAWHOTICNS:

- Partidos clásicos Hardwood. Extras de los Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors, Minnesota Timberwolves, Orlando Magic, Philadelphia 76e.

ADAODQAUIEINTS1:

- Zapatillas Adidas Equations.

ATCIADSSSTSDHECF:

- Zapatillas Adidas TS Creators.

CEOBDBACARSTCY:

- Camisetas alternativas del Charlotte Bobcats' 2009/2010 Race Day.

IAPORCDIAN3EJIS:

- Zapatillas Jordan CP3 IIIs.

EMLARME006AJDSN:

- Calzado Jordan Melo M6s.

AONDSUILYJRSPTX:

- Zapatillas Jordan Sixty Pluses.

NDNBA1R00AESDCO:

- Camisetas alternativas para los equipos Atlanta Hawks, Dallas Mavericks, Houston Rockets and Memphis Grizzlies.

NISHRAG1R0SMADO:

- Camiseta alternativa de los New Orleans Hornets' 2009/2010 Mardi Gras.

AOIEUCHRAHELGN:

- Zapatillas Nike Huarache Legions.

KK2TESAOSEPINRD:

- Zapatillas Nike KD 2s.

EPFNOZAEMINOLKI:

- Calzado Nike Zoom Flip 'Ns.

ANDSICDSMATONSR:

- Supernatural Commanders.

ARD8SISCDNATSTR:

- Zapatillas TS Supernatural Creators.

AOIEUCHRAHELGN:

- Zapatillas Nike Huarache Legions.

KK2TESAOSEPINRD:

- Zapatillas Nike KD 2s.

EPFNOZAEMINOLKI:

- Calzado Nike Zoom Flip 'Ns.

ANDSICDSMATONSR:

- Supernatural Commanders.

ARD8SISCDNATSTR:

- Zapatillas TS Supernatural Creators.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡Qué bien me lo he pasado en el Tokyo Game Show! Cuando Kagotani me hizo esta foto (soy el de la mochila a la espalda) conocí a la bella dama de la bata naranja. En fin... ¡ya os contaré!

El nuevo aspecto de Dante

@Hola, Yen. ¿Cómo va eso? Soy un fiel lector de vuestra revista desde hace casi 10 años. Te mando este e-mail con la esperanza de que puedas resolverme algunas dudillas. Sin mas dilación, allá van:

■ ¿Qué hay de cierto en todo lo que se dice acerca del desarrollo de «Persona 5» para PS3? ¿Se trata de un rumor o realmente ya está confirmado su desarrollo por parte de Atlus?

El propio Katsura Hisino, productor de la 4ª entrega, ya confirmó que estaba en desarrollo hace unos meses. Se esperaba que se podría ver algo en el Tokyo Game Show, pero al final no ha sido así.

■ Siguiendo con Atlus, he podido ver el tráiler de «Catherine», y realmente me ha sorprendido. Me parece un soplo de aire fres-



CATHERINE es una aventura desarrollada por Atlus que se ha convertido en objeto de deseo de los jugadores de occidente. Protagonizada por un personaje que apareció en «Persona 3», promete un argumento muy interesante y adulto.

co, una idea original, aunque algo arriesgada. ¿Crees que hay alguna posibilidad de que salga en nuestro país? ¿Podría llegar a ser parcialmente censurado debido a sus escenas algo subidas de tono? Lo pregunto porque no sería la primera vez que ocurre algo así (Ej.: «Xenosaga Episode I»).

Posibilidades hay, por supuesto, pero es cierto que este tipo de juegos no siempre llegan aquí. Esperemos que este no sea el caso y lo veamos el año próximo. Pero si llega lo hará "entero", me extraña que a estas alturas veamos alguna censura.

■ Por último, ¿Por qué se lo relaciona con la saga «Persona»? ¿Acaso es una especie de spin-off de esta serie?

Podría considerarse así. Como viste en el Big in Japan el mes pasado, el personaje principal ya apareció en «Persona 3» para PSP. Su relación es evidente.

■ ¿Habrán secuelas de «Mirror's Edge» y «Bayonetta»? Me parecieron 2 juegos muy buenos, pero no parece que acabaran de venderse demasiado bien.

Tienes razón, sus ventas quedaron bastante por debajo de las expectativas de sus compañías, y eso a pesar de que las críticas

fueron muy positivas. Quizá por eso, aunque no hay anuncio oficial, cada vez hay más rumores de que ambos pueden tener sus secuelas.

■ Ahora que Tecmo ya lo ha confirmado, ¿crees que «Ninja Gaiden 3» será en principio exclusivo de Xbox 360, para mas tarde salir en PS3? (Como ya ocurrió con las 2 entregas anteriores).

Tecmo no se ha pronunciado al respecto, lo cual da que pensar. Es posible que suceda como en las anteriores, sí.

■ Por último, ¿Qué te parece el cambio de imagen que ha experimentado «Devil May Cry»? A mí, personalmente, no termina de convencerme, y por lo que he podido



KILLZONE 3 llegará a EE.UU. el 22 de febrero, pero aún no se conoce la fecha de su lanzamiento en Europa. El juego será compatible con Move y ofrecerá gráficos en 3D. Es una de las grandes apuestas de PS3.

La pregunta del mes

¿Qué ocurre con el anunciado Resident Evil para PSP?

■ Aúpa, Yen. Llevo meses esperando a que digáis algo del «Resident Evil» que Sony anunció para PSP, pero no veo ninguna noticia. ¿Hay alguna novedad sobre él? Gracias campeón.

No hemos dicho nada porque en realidad no hay nada nuevo que decir. tras ese anuncio del E3 al que haces referencia, Capcom se ha centrado en otros juegos, y en lo que respecta a «Resident Evil» su prioridad se ha centrado ahora en 3DS. A ver, es pura especulación, pero ante los rumores cada vez más insistentes de una PSP2, mi sensación es que puede que Capcom y Sony hayan decidido parar este lanzamiento y convertirlo en uno de los juegos insignia de la futura nueva versión de la consola. En fin, al falta de cualquier noticia es lo único que te puedo decir.

Rubén Aramendia (Pamplona)

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

ver en distintos foros de Internet, no soy el único. ¿Crees que desde Ninja Theory terminarán por devolver a Dante su apariencia clásica, o se arriesgarán a continuar con la nueva? Te lo pregunto porque recientemente ha ocurrido algo similar con el protagonista del futuro «Infamous 2».

No van a dar marcha atrás. Han decidido dar un giro a la saga, adaptándola a los nuevos tiempos. Según ellos, el aspecto de Dante tenía sentido en los 90, pero ahora su estética y su carácter tienen que ir acorde con estos tiempos. Así que tendre-

¡Vaya! Sí que hacía tiempo que no me hacéis esta pregunta tan comprometida... Las dos son grandes consolas y depende de lo que te guste y tus necesidades. Mira el catálogo de juegos exclusivos de cada una, valora si vas a usar el Blu Ray para ver películas, ten en cuenta que Xbox Live funciona de maravilla, pero en su versión Gold es de pago, compara Move y Kinect, el precio de cada una... y decide. Te aseguro que ninguna de las dos te va a decepcionar.

« EN NINJA THEORY AFIRMAN QUE EL NUEVO ASPECTO DE DANTE ESTÁ ACORDE CON LOS NUEVOS TIEMPOS Y NO LO VAN A MODIFICAR »

mos que acostumbrarnos... nos guste o no. A mí no me parece mal el cambio.

Antonio Rubio Ato

Duda entre PS3 y Xbox 360

@Hola Yen, me llamo Javier Escudero, tengo 12 años y soy de Bellvei. Me encanta vuestra revista y me gustaría que pudieses poner en tu sección estas preguntas que te voy a hacer:

■ ¿Qué consola es mejor la PS3 o Xbox 360?

■ ¿«Killzone 3» estará para Xbox 360?

No, es exclusivo de Sony. Para ti, 1 a 0 para PS3, ¿no?

■ ¿Qué carrera se tiene que estudiar para trabajar en una revista como esta?

Bueno, algunos son periodistas, otros hemos nacido con un don natural (ejem), pero lo fundamental es ser los mayores expertos del mundo (bueno, al menos de España) en videojuegos y saber escribir y analizar como los ángeles (o casi).

Javier Escudero



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE saldrá en 2011 para PS3 y 360 de la mano de Snowblind Studios («Baldur's Gate: Dark Alliance»). Su principal atractivo será un modo cooperativo para tres jugadores.

Acción y estrategia

@Hola Yen, es la primera vez que escribo y espero que me respondáis.

■ ¿Tienen fecha los dos juegos de «El Señor de los Anillos»? ¿Se sabe la edad PEGI del juego?

«El Señor de los Anillos. Las aventuras de Aragorn» estará disponible desde el 22 de octubre para todos los formatos (incluida PS2) y tiene un PEGI de +12. Mientras, «La Guerra del Norte» llegará en 2011, y aunque no se sabe aún el PEGI, supongo que será el mismo o un poco más alto.

■ Estoy pensando en comprar-me un «Imperium» o un «Señor de los Anillos» o algún juego parecido. ¿Cuales me recomendáis para PC?

Si buscas estrategia en PC, te recomiendo «Starcraft II» o «Napoleón Total War». También acaba de salir «Civilization V».

■ ¿Tiene fecha el juego de «Piratas del Caribe»?

Tristemente «Armada of the Damned» (el juego de rol de Disney Interactive y Propaganda Games) se ha cancelado.

■ ¿Es posible que Capcom pueda crear un nuevo «Monster Hunter» para PSP?

Lo ha hecho, se llama «Monster Hunter Portable 3rd» y se lanzará en Japón el 1 de diciembre. Lo normal es que llegue a España en 2011, ya que Capcom está empeñada en popularizar esta serie en occidente. Y si tenemos en cuenta que tiene

vuestra OPINIÓN



La paciencia es una virtud

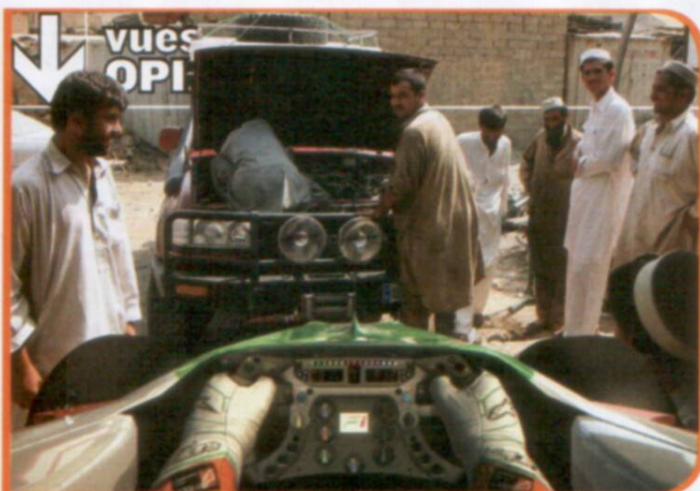
Adriano Martín (Puerto Real)

Saludos, Yen. Os escribo para dar mi opinión sobre lo que considero un gran error de estos tiempos: la compra de juegos en su fecha de lanzamiento. Es decir, si simplemente contenemos el impulso de comprarnos un título en su momento de salida podremos disfrutar, a no mucho esperar, de una versión más barata, con más contenido y con bugs corregidos. Capcom ya ha demostrado ser especialista en esto con la «Gold Edition de Resident Evil 5» y «Super Street Fighter IV»; así que ahora mismo hago enormes esfuerzos por no salir a comprar «Dead Rising 2», porque me huelo que dentro de poco habrá una edición de lujo que incluya los dos DLC que sirven de prelude a la historia principal. Comprendo que las compañías quieran resucitar las ventas de sus viejas glorias pero me pregunto cuánto aguantará el usuario sabiendo que paga más por menos y en cómo afectará eso a la previsión de ventas. ¿Supondrá esto el fin de las colas frente a los comercios especializados el día de un lanzamiento?

Yen: Por supuesto tu idea es una excelente propuesta para conseguir los mejores juegos a precios más asequibles, aunque a costa de tener que esperar un tiempo desde su lanzamiento. Hay gente que no se resiste a comprar un juego una vez ha salido a la venta, y también es respetable. En cuanto a lo de los bugs y errores, en fin, no siempre es así. Pero está claro que en cualquier producto (coches, ropa, películas) la novedad se paga más. Es la ley del mercado.



■ Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones.



Indignado con Codemasters

Jesús Damián López

Así es, voy con toda la ilusión del mundo a por «F1 2010», me gasto 55,90€, y al meterlo en la consola comienza la pesadilla. Gráficamente bien, pero... ¿cuántos bugs pude contar en 2 horas? Pantallas congeladas, tirones durante las carreras, tiempos aleatorios de la IA, ralentizaciones y, sobre todo, de la entrada a boxes ni hablamos. Señores de Codemasters, las prisas no son buenas y para sacar un juego así, mejor no lo hagan. Terminenlo y luego lo publican. También tengo que dar un tirón de orejas a Hobby Consolas por otorgar esa puntuación de 93, sin citar siquiera los fallos que a todas luces cualquiera que ha jugado los ha podido sufrir. Pensad que sois una revista que sirve de referente a la hora de comprar los juegos, y no es que sean baratos precisamente (esa es otra historia). En fin, solo espero que dentro de poco publiquen la actualización que han prometido con todo solucionado, pero realmente las compañías se están acostumbrando a sacar los juegos al mercado con prisas y mal terminados. Hoy en día los usuarios nos hemos convertido en los auténticos «beta tester» de los juegos, cosa que es inaceptable. Un saludo.

Yen: Tienes toda la razón. Pero debo decirte que el redactor que lo analizó no encontró ninguno de esos fallos. Ya nos ha ocurrido más de una vez, que las betas que nos llegan están bien y después el juego final tiene fallos, pero te aseguro que si los vemos os los decimos.

« KAMIYA, EL CREADOR DE BAYONETTA, SE HA OFRECIDO A NINTENDO PARA REALIZAR UNA PROXIMA ENTREGA DE LA SAGA STAR FOX »

» como invitado esta vez al mismísimo Solid Snake, es posible que lo consiga.

Adrián Sánchez

Recordando a Star Fox

@Hola Yen. Bueno, a lo que vamos:

■ ¿Qué ha pasado con la fantástica saga de Nintendo, «Star Fox»? Con lo que me gustaba su multijugador para picarme con mi hermano y la historia del «Star Fox Assault» para la olvidada GameCube, ¿No habrán abandonado la saga? Porque desde el «Star Fox Command» para Nintendo DS no han anunciado ningún otro título de la saga, si no me equivoco. ¿Tienen pensado continuarla?

Miyamoto siempre ha reconocido su pasión por esta saga, y en 3DS saldrá una adaptación de «Lylat Wars». Lo más curioso que ha pasado recientemente es que el creador de «Bayonetta» Hideki Kamiya, se ha ofrecido abiertamente a realizar una nueva entrega.

■ Y si no, ¿hay previsto algún otro título de este género para alguna de las consolas de Nintendo? Muchas gracias por contestarme y hasta la

próxima. Un fiel admirador.

Lo más cercano puede ser «Hawx 2», aunque se trata de un simulador más serio.

César García Botín (La Palma)

Más sobre Monster Hunter

@Hola Yen. Enhorabuena por la revista. Me encanta la saga «Monster Hunter», pero creo que en PSP y en Wii no se le saca todo el rendimiento que merece.

■ ¿Crees que será posible ver un «Monster Hunter» en PS3 o en Xbox 360? Saludos.

El calentamiento de las consolas

@Hola Yen es la primera vez que os escribo y a ver si resolvéis mis dudas:

■ Tengo una PS3 y hace poco se me rompió debido a que se sobrecalentaba, ¿Por qué hay tantos problemas de calentamiento en unas consolas que valen muchos euros?

Son máquinas muy delicadas y a veces tienen una exigencia máxima durante un tiempo muy prolongado. Poco a poco se están intentando solucionar estos problemas, y de hecho las nuevas versiones Slim, tanto de PS3 como de Xbox, parece que lo están consiguiendo. Pero la resolución de los problemas debe ser lo más eficiente posible.

■ He leído vuestro artículo sobre PSMove. Por eso tengo la duda de comprarme el periférico o apostar mas por comprarme una Wii, el dinero no es el problema, ¿Tú que me aconsejas?

Buena pregunta. Wii es otra consola, y por tanto te va a ofrecer propuestas diferentes que no tienes en PS3. Y Move tiene muy buena pinta, y es posible que en el futuro lleve más lejos la propuesta de Wii. En fin, tienes que valorar si quieres otras consolas en casa, si te gustan los juegos de Nintendo, etc. Pero si el dinero no es problema, cómprate las dos cosas, ¿no?

Domingo Pérez

Posible no, seguro. Habrá un «Monster Hunter» para 360, «Monster Hunter Frontier Online» y aunque no está confirmado que salga en occidente, la idea de conquistar el mercado occidental, como le decía antes al otro lector con respecto al juego de PSP, parece que también lo traerá hasta aquí.

Sergio H. C



MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD (O FREEDOM 3) se pondrá a la venta el 1 de diciembre para PSP. Uno de sus grandes alicientes es que tendrá como personaje invitado al mismísimo Solid Snake. Aún no hay fecha para Europa.

Duda con Xbox Live

@Muy buenas, Yen. Desde que vivo en España me he convertido en lo más cercano a un fanático de la revista, aunque nunca antes había escrito. Así que espero puedas responder unas preguntillas que tengo:

■ Esta puede parecer un poco tonta, pero mi experiencia con Xbox LIVE es nula. Sé el mecanismo de las tarjetas Gold, pero mi duda es si tengo que crear un perfil totalmente nuevo para poder jugar en multijugador (es



MAX PAYNE 3 sigue sin tener una fecha de salida y, lo peor, no han vuelto a salir noticias suyas desde el anuncio de su último retraso en junio. Quizá tras el lanzamiento de «L.A. Noire» en otro juego de Take Two, sepamos algo.

« DEAD SPACE EXTRACTION SE INCLUIRÁ EN LA EDICIÓN LIMITADA DE DEAD SPACE 2 DE PS3 Y ADEMÁS SERÁ COMPATIBLE CON MOVE »

decir, para que ese perfil sea mi cuenta en LIVE), o si hay alguna forma de hacerlo con mi perfil ya existente. En caso de que sea lo primero, ¿Hay alguna forma de transferir los datos (logros, avatares, etc) de mi viejo perfil al nuevo de Xbox Live?

Con tu propio perfil puedes activar Gold por el tiempo que quieras, y luego volver al Silver. Puedes pasar tu Gamertag pagando 800 MP, pero no podrías pasar tus logros ni tus partidas.

■ ¿Sigue "en pausa" el «Max Payne 3» o hay alguna novedad, aunque sea mínima?

Ninguna novedad, lo último es que se ha pospuesto para 2011, pero la verdad es que tanto retraso empieza a ser sospechoso.

■ Les felicito por su nota sobre qué se debe estudiar para ser diseñador de videojuegos. Justo estaba pensando en enviarles unas preguntas sobre el tema. Ahora que ya sabemos eso, ¿no hay forma de saber qué se debe estudiar o hacer para trabajar en una revista como la suya? La verdad, a mí me molaría más analizar los juegos a fondo que diseñarlos, y entrevistar a los Housers (y a ver cuando hacen algún reportaje de Rockstar, es que amo a

esos tipos), Miyamotos y demás cracks de este mundo en lugar de competir con ellos...

Como decía antes, estudia todo lo que puedas sobre videojuegos y también sobre cómo escribir y analizar con criterio. Y luego espera una oportunidad.

■ Esto es más un pedido que una pregunta, pero para la próxima E3 a ver si consiguen alguna fotito de la flamante Jessica Chobot de IGN, que siempre va a esos eventos. ¡La voy a estar esperando!

¿Teniendo las impagables fotos de Dani de este año en el E3 nos pides que te ofrezcamos las de Jessica Chobot? No valoráis la autenticidad de lo patrio...

Mathias Oliveira

Luchadores de Capcom

@Hola Yen tengo 17 años y compro vuestra revista desde el número 122, y me gustaría que me aclarases unas dudas que tengo.

■ ¿Se sabe si Fiona y Hewie, de «Haunting Ground», aparecerán en «Marvel Vs. Capcom 3»?

En las listas de luchadores que han aparecido hasta ahora no se les ha mencionado, pero se es-

tán presentando luchadores con cuentagotas, así que no lo descartes todavía.

■ ¿Saldrá «Dead Rising 2: Case Zero» para PS3?

De momento solo es exclusivo para Xbox 360. Quizá en un futuro pueda salir.

■ ¿Es verdad que sacarán una edición especial de «Dead Space 2» para PS3 en la que vendrá el «Dead Space Extraction» para PS3?

Sí, es cierto, Sony lo confirmó en el E3. Se incluirá junto a la edición limitada de «Dead Space 2» y será compatible con Move.

■ ¿Se sabe algo del lanzamiento de «Uncharted 3»?

Nada nuevo, salvo que todos dan por hecho que Naughty Dog ya está en ello y se habla de 2011 como su posible lanzamiento. Y algún rumor más como Move y las 3D...

Daniel Leal Pérez (Castalla)

vuestra OPINIÓN

Juego limpio

E. Daniel Martínez (Barcelona)

Hola a todos. Un día, mientras disfrutaba de una de mis primeras sesiones multijugador de «COD Modern Warfare 2», vi algo muy extraño: en un rincón oscuro había dos jugadores muy juntitos con una bengala roja al lado. No lo dude y les disparé a ambos. Justo después apareció "de la nada" un tercero y también me lo cargué. Mi satisfacción por haber liquidado a 3 adversarios en 5 segundos duró poco, pues resultaba muy sospechoso lo que acababa de ocurrir. Dos jugadores extremadamente cerca. Son conscientes de la presencia del otro. Se conocen. La bengala para aparecer ahí mismo después de morir y volver a dejarse matar por su amigo para que este acumule puntos... ¿SERÁN TRAMPOSOS?! Ya son muchas las veces que al pasar por un cuarto apartado, veo a dos tipejos a solas como dos tortolitos a la luz romántica de la bengala. Me da mucha rabia, y a partir de ahora siempre que huelo algo raro me dedico a la caza y captura de estos listillos, que son como los que se mean en la piscina, se piensan que nadie se dará cuenta. Y, ¿merece la pena? ¿Dónde está la diversión de quedarte quieto y disparar al mismo patito de feria una y otra vez? Juguemos limpio, ¿Es mucho mejor!

Yen: Tienes toda la razón, pero como en todo, parece inevitable que siempre haya "listillos".



¿Una nueva generación?

@Hola, Yen. Este verano he estado meditando mientras esperaba a que salieran nuevos juegos y me han surgido un par de dudas. Espero que puedas resolverlas, gracias de antemano.

■ Como ya dije cuando te escribí por primera vez, me gustaría cambiar de consola, pero antes tengo que preguntarte (al margen de las posibles actualizaciones que sufran antes), ¿cuándo crees que saldrán las consolas de octava generación?

Uf, pues es difícil saberlo, pero mi sensación es que Sony y Microsoft han apostado muy fuerte por Move y Kinect, así que no

« SONY Y MICROSOFT HAN APOSTADO FUERTE POR MOVE Y KINECT ASÍ QUE NO PARECE QUE VAYA A HABER NUEVAS CONSOLAS EN UNOS AÑOS »

parece que tengan mucha prisa en sacar una nueva consola a corto plazo. Quizá Wii sí que pueda tener una sucesora antes... pero en cualquier caso hablamos de años.

■ ¿Para cuando crees que saldrá definitivamente la 3DS? ¿Crees que seguirán sacando tantos modelos nuevos de DS como siempre (DS, DS Lite, DSi, DSi XL...)?

Ya lo has visto. Pues no lo sé, esa ha sido la política de Nintendo y no le ha ido mal.

■ Hace unos años jugaba a algunos de los juegos que salieron para PS2 de «Prince of Persia» y me encantaban; algunos de mis amigos hablaban maravillas de ellos, ¿Qué ha pasado con la saga? ¿Por qué los juegos eran tan buenos y ahora son regulares tirando a malos?

Bueno, yo no diría que son malos. Es cierto que los de PS2 fueron muy buenos, y ahora se han hecho más comerciales, para gustar a todo tipo de público, pero me siguen pareciendo una mezcla de plataformas y acción más que digna.



LA PELÍCULA TEKKEN se estrenó el 20 de marzo en Japón. La película está basada en «Tekken 3», aunque también se incluyen elementos de entregas anteriores y personajes de juegos posteriores. A Namco no le gustó mucho.

■ Desde casi siempre he observado que de muchas películas sacan videojuegos y a la inversa (aunque menos), pero éstas son casi siempre muy malas, ¿por qué ocurre esto?

Quizá no se tomen demasiado en serio a los videojuegos todavía. Si te fijas casi todos son directores de medio pelo. Pero bueno, «Resident Evil» no está mal y «Tomb Raider» al menos contó con una verdadera estrella de Hollywood como Angelina Jolie, que estaba muy en su papel. Y la película «Tekken», aún sin estrenar aquí, tampoco está mal. Confío en que en el futuro veamos buenas películas de videojuegos, como ha sucedido con las de superhéroes.

■ A menudo suelo entrar en Internet con el móvil buscando juegos buenos, pero hay demasiados y creo que algunos no son lo bastante buenos como aparentan por eso, ¿Cuáles han sido los mejores juegos sacados para móvil (móvil normal, no iPhone ni nada de eso)? ¿Qué género de juegos me recomiendas?

Pues si has seguido nuestra sección de móviles habrás visto que hay algunos muy buenos: «Metal Gear», «God of War», «One», «Monkey Island», «Resident Evil 4», «Real Football»... hay buenos juegos en todos los géneros. Recientemente Nokia ha presentado su nuevo catálogo de juegos para el modelo más avanzado del mundo, el N8, y la calidad es excepcional.

■ Estoy en Bachillerato y a punto de elegir carrera definitivamente y como me fascina el mundo de los videojuegos me preguntaba, ¿Qué hay que estudiar para llegar a ser como Manuel, Javier, David o Dani?

Bueno, veo que os ha dado por ahí este mes... como tu pregunta es más concreta, pues puedes optar por periodismo. Manuel y Javier lo son.

Aarón García Botín. (La Palma)



METAL GEAR SOLID MOBILE es uno de los mejores juegos que puedes encontrar ahora mismo para tu teléfono móvil.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@HOLA YEN TENGO LA SNES Y ESTOY ESPERANDO A VER SI SACAN MAS JUEGOS... CON TODOS LOS AÑOS QUE HACE QUE NO SACAN NINGUNO DEBEN DE ESTAR PREPARANDO ALGO MUY GORDO, ¿NO?

Yen: Aquí lo único gordo que hay es tu mollera, macho.

@HOLA YEN, HE TENIDO UN SUEÑO EN EL QUE MI PERSONAJE DE WORLD OF WARCRAFT Y YO ESTABAMOS JUGANDO UNA PARTIDITA DE MUS CONTRA LINK Y SAMUS ARAN. COMO EXPERTO EN VIDEOJUEGOS, ¿QUÉ CREE QUE PUEDE SIGNIFICAR? GRACIAS.

Yen: Que tienes que salir más por ahí, hacer deporte y dejar los videojuegos un tiempito...

@A VER SI ALGUNA VEZ TE DEJAS VER. SEGURAMENTE ES PORQUE ERES UN "QUASIMODO".



Yen: Y si lo fuera ¿qué? Mi belleza está en mi talento y mi conocimiento infinito, no en lo superficial (toma ya).

YEN, SI LE REGALO UNA PS3 A MI NOVIA, ¿SE AFICIONARÁ A LOS VIDEOJUEGOS? ES QUE AHORA MISMO LOS ODI.

Yen: Puede que si lo haces además de odiar a los videojuegos... te odie también a ti.

@HOLA YEN, ¿ES VERDAD QUE LAS RESPUESTAS LAS BUSCAS POR INTERNET PORQUE NO TIENES NI IDEA DE VIDEOJUEGOS??

Yen: No, las busco en la biblioteca de mi pueblo, y también me ayuda el alcalde, que una vez tuvo una Game & Watch y sabe más que Miyamoto.

JUEGOS PARA MÓVILES

Que el inmenso Spidey protagonice un nuevo juego siempre es motivo de alegría, pero si además de su presencia nos "regala" una aventura repleta de intensidad, acción y calidad, la alegría se multiplica.

➔ EL JUEGO DEL MES

■ precio: 5,49 € ■ compañía: GAMELOFT ■ género: ACCIÓN/AVENTURA
■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles:
iPhone e iPod Touch.



1. RESCATAR REHENES, sortear trampas o desplazarnos en tela de araña son algunos de los objetivos.
2. EL SENTIDO ARÁCNIDO se activa en ciertos momentos y nos permite realizar movimientos especiales, como rápidas evasivas.
3. LOS ENEMIGOS FINALES son perfectamente reconocibles y resultan difíciles de derrotar.



TREPA Y LUCHA COMO UNA ARAÑA SPIDER-MAN: TOTAL MAYHEM

Con este juego es posible sentirse Spider-Man en cualquier parte... ¡y sin que tener que ponernos unas mallas azules!

■ **NUEVA YORK ESTÁ EN PELIGRO:** 6 supervillanos de la talla de Rino, Electro o el Duende Verde han tomado la ciudad y están sembrando el caos entre sus ciudadanos. Por suerte para los neoyorquinos, Spider-Man está dispuesto a remediar la situación y, a lo largo de 12 niveles, pone en acción su habilidad para trepar por fachadas repletas de trampas, balancearse con telas de araña para acceder a las

zonas más peligrosas de la Gran Manzana y luchar con decenas de enemigos que no dudan en atacarle con armas de todo tipo.

➔ **EMPLEANDO ÚNICAMENTE TRES BOTONES** (salto, ataque y tela de araña), Spider-Man es capaz de realizar un impresionante número de acciones, lo que hace que el desarrollo de la aventura, que está repleto de acción, sea bastante intenso y que el ritmo

de juego no decaiga nunca. A esto contribuye también la gran variedad de situaciones, como rescate de rehenes, momentos plataformeros o combates contra los enemigos finales, que resultan especialmente espectaculares gracias a un apartado técnico soberbio, muy fiel al cómic, y que está repleto de detalles de calidad. Todo lo necesario para completar una aventura a la altura de su protagonista. **MC**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	93
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	94
■ DIVERSIÓN	92

Valoración Tenemos aquí una aventura larga, variada y muy intensa, que aprovecha a la perfección el carisma de los personajes del universo Spider-Man.

PUNTUACIÓN FINAL 93

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:
 ■ movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

PlayStation móvil

■ Hace algún tiempo oí rumores de que Sony estaba trabajando en una PSP-teléfono móvil. ¿Es cierto?

Hola Sergio. Pues el rumor no solo sigue circulando, sino que cada vez va cobrando más fuerza. Los últimos datos (no oficiales) que se barajan en los distintos medios de comunicación hablan precisamente de lo que planteas en tu pregunta: un híbrido entre PSP (en este caso la versión GO, sin lector de UMD) y un terminal móvil táctil de última generación. Además, se especula con que su sistema operativo podría ser la versión 3.0 de Android, lo que le convertiría en un dispositivo muy versátil para todo tipo de tareas gracias a una hipotética sección de aplicaciones exclusivas en el Market, así como en una poderosa consola de videojuegos gracias a una CPU de 1GHZ y a la inclusión de los botones clásicos de PlayStation. En fin, habrá que esperar a que se confirmen (o desmientan) estos rumores. Para acabar, te dejo esta imagen ficticia.

Sergio Hernández (e-mail)



LISTAS

Nuestros favoritos

- ▶ 1 Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
- ▶ 2 GTA: Chinatown Wars (iPhone)
- ▶ 3 N.O.V.A (iPhone)
- ▶ 4 Resident Evil 4 (iPhone)
- ▶ 5 God of War: Traición
- ▶ 6 One (N-Gage)
- ▶ 7 Metal Slug M3
- ▶ 8 The Secret of Monkey Island (iPhone)
- ▶ 9 Pro Evolution Soccer 2010 (iPhone)
- ▶ 10 Spider-Man: Total Mayhem (iPhone)



SPIDER-MAN: TOTAL MAYHEM

El genial Spider-Man se ha marcado un auténtico juegazo para iPhone e iPod Touch. Con un desarrollo variado y lleno de acción, y un apartado técnico de gran calidad, se ha convertido en uno de nuestros juegos favoritos para móvil.

Los más descargados

- | | |
|---------------------------|----------|
| ▶ 1 FIFA 11 | MOVISTAR |
| ▶ 2 Reto Mental 3 | |
| ▶ 3 El Equipo A | |
| | |
| ▶ 1 Monopoly Gran Edición | VODAFONE |
| ▶ 2 Bubble Bash 2 | |
| ▶ 3 Texas Hold Em Poker | |
| | |
| ▶ 1 Los Sims 3 | ORANGE |
| ▶ 2 Mafia II | |
| ▶ 3 Need For Speed Shift | |



FIFA 11

La nueva entrega del simulador de EA ha llegado a los teléfonos móviles y parece que os está gustando mucho. Desde luego, poder echarse un Madrid-Barcelona mientras esperas en la parada del autobús mola bastante.

Los móviles recomendados por HC

1 IPHONE 4

Desde 0 € (Movistar, Orange, Vodafone)



2 NEXUS ONE

Desde 0 € (Vodafone)



3 NOKIA X6

Desde 0 € (Movistar, Orange, Vodafone)



4 GALAXY S

Desde 0 € (Movistar)



5 HTC DESIRE

Desde 0 € (Orange, Vodafone)



6 IPHONE 3GS

Desde 0 € (Movistar)



7 HTC HERO

Desde 0 € (Orange)



NOTICIAS MÓVILES

REBAJAS EN ORANGE

La compañía "naranja" de telefonía ha lanzado una nueva promoción para sus clientes con la que es posible descargar dos títulos para móvil por el precio de uno. Gracias a "Bono Juegos", que así se llama la oferta, podemos hacernos con algunos de los títulos más actuales, como «PES 2010», «Silent Hill 3», «Mafia II» o «Guitar Hero World Tour» a un precio más atractivo que nunca. Tenéis más información en el portal Wap de la compañía.

NOKIA VA A POR TODAS

El reciente lanzamiento del Nokia N8 pretende marcar un antes y un después en



la compañía finlandesa. Este nuevo smartphone cuenta con la tecnología más puntera del momento, de la que destaca su enorme potencial para mover entornos en 3D gracias a su acelerador gráfico integrado, que nos permitirá disfrutar en los próximos meses de juegos muy avanzados. ¡Ya estamos deseando probarlos!

EL "FUNERAL" DE APPLE

Los trabajadores de Microsoft en Redmond, Washington, celebraron el final del desarrollo de su nuevo sistema operativo para móviles, Windows Phone 7, de una manera muy peculiar: nada menos que simulando el entierro, coche fúnebre incluido, de los terminales estrella de la competencia (Apple y Blackberry) y bailando al ritmo de "Thriller", de Michael Jackson. Desde luego humor no les falta.

CON FAITH A TODAS PARTES

Ya tenéis disponible en la Apple Store la versión para iPhone, iPod Touch e iPad de «Mirror's Edge», la vertiginosa aventura protagonizada por Faith. A lo largo de 14 niveles en pseudo-3D (nos movemos sólo hacia los lados) tenemos que guiar a nuestra protagonista mientras luchamos con enemigos, realizamos acrobacias imposibles y superamos algunos puzles... todo ello con la intensidad y espectacularidad que ya vimos en la entrega para consolas.

VILLA TAMBIÉN GOLEA EN SU IPHONE

El delantero del Fútbol Club Barcelona y la selección española, David Villa, fue el encargado de mostrar a la prensa «Real Football 2011», la nueva entrega del simulador futbolístico

de Gameloft. Además de demostrar un gran dominio a "los mandos" de su iPhone, el futbolista concedió una entrevista en la que resaltó las virtudes de este nuevo simulador futbolístico, como un apartado gráfico totalmente rediseñado, un nuevo sistema de captura de movimientos y un gran número de modos de juego. Nosotros no dudamos de la palabra del "Guaje", pero aún así ya os estamos preparando un completo análisis del juego.



MUCHO MÁS

ESTRENOS

DVD



Toy Story 3

- Género Aventuras
- Protagonistas Woody, Buzz Lightyear, Jessie...
- Director Lee Unkrich
- Precio 24,99 €
- También en Blu Ray 29,99 €

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Woody, Buzz y los demás juguetes viven un momento de incertidumbre por la marcha de Andy a la universidad. Cuando se encuentran en la guardería de Sunnyside, comprenderán que su aventura acaba de empezar. Sale el 24 de noviembre.
DVD: Corto Día y Noche, Buzz Lightyear, diario de una misión, Comentarios, Historias del estudio Pixar, Un repaso a los juguetes de Toy Story 3...



30 días de Oscuridad 2

- Género Terror
- Protagonistas Rhys Coiro, Mia Kirshner, Harold Peirrenau...
- Director Ben Ketai
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 24,99 €

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: En la segunda entrega de esta trilogía, Stella, después de perder a su marido Eben, se dedica a cazar vampiros con un grupo de cazavampiros. El mundo desconoce la existencia de estos seres, y ella misma se convertirá en presa cuando la mujer del vampiro al que mató Eben busque venganza.
EXTRAS DVD: Comentarios del director, Cortometraje: El realismo valiente de 30 días de Oscuridad 2: Tinieblas...



Perdidos: La serie completa

- Género Suspense
- Protagonistas Matthew Fox, Naveen Andrews...
- Director Varios
- Precio 174,95 €
- También en Blu Ray 299,95 €

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Esta caja contiene las 6 temporadas de la serie y más de 30 horas de extras. Perdidos arranca con los supervivientes de un accidente aéreo que han ido a parar a una misteriosa isla. Son personas normales que tendrán que ayudarse si quieren sobrevivir.
EXTRAS DVD: Tours por Oahu, Explorando el fenómeno mundial de Perdidos, Análisis del atrezzo, Preguntas de fans famosos, Guía de todos los episodios, Mapa de la isla...

MÚSICA

Soundgarden

Los que tengáis «Guitar Hero: Warriors of Rock» ya habréis oído (y tocado) "Telephantasm", el nuevo álbum recopilatorio de Soundgarden. La mítica banda de Seattle ha vuelto a los escenarios para ofrecernos sus 12 mejores temas, entre los que hay también uno inédito: "Black Rain".

- Compañía A&M
- Precio 21,95 €



LIBROS

150 Videojuegos...

Los libros sobre videojuegos escritos por autores españoles no abundan en el panorama editorial. Por eso destacamos este, en el que su autor, Alejandro Crespo, os propone los 150 títulos que él considera imprescindibles.

- Editorial MR Ediciones
- Precio 18,50 €

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD

Kick-Ass

- Género **Acción**
- Protagonistas **Aaron Johnson, Mark Strong, Nicolas Cage...**
- Director **Matthew Vaughn**
- Precio Blu Ray **24,95 €**
- También en DVD **14,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Dave Lizewski es un adolescente de quince años que desea convertirse en un auténtico superhéroe. No posee ningún poder especial, pero debe estar preparado para verse cara a cara contra el mal.
EXTRAS BLU RAY: Así se hizo Kick Ass, ¡En marcha! El cómic de Kick Ass, Comentario del director, El arte de Kick Ass...

Cómo entrenar a tu Dragón

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Hipo, Desdentao...**
- Director **Dean DeBlois, Chris Sanders**
- Precio **27 € (Edición Especial)**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Hipo es un joven vikingo adolescente que vive en la isla de Berk, donde luchar contra dragones es un modo de vida. Cuando encuentre y se haga amigo de un dragón herido, su mundo se volverá del revés, y lo que empezó como una prueba para Hipo se convertirá en la oportunidad de cambiar el futuro de toda su tribu.
EXTRAS DVD: Comentarios, Nueva aventura: La leyenda del Dragón BoneKnapper.

20th. Century Boys

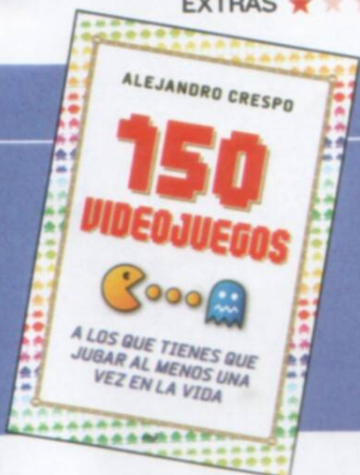
- Género **Suspense**
- Protagonistas **Toshiaki Karasawa, Etsushi Toyokawa...**
- Director **Yukihiko Tsutsumi**
- Precio **23,99 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Este pack incluye las tres películas en las que se adaptó el manga homónimo creado por Naoki Urasawa. Su protagonista, Kenji Endo, debe hacer frente junto a sus amigos de la infancia a una peligrosa secta que profetiza los mismos desastres que ellos escribieron cuando eran niños.
EXTRAS DVD: Libreto con información extra sobre la saga y un análisis especial escrito por Ángel Sala, el director del festival de cine de Sitges.



CINE

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte

La séptima aventura de esta saga llegará en dos partes. En esta primera, Harry, Ron y Hermione se proponen destruir el secreto de la inmortalidad de Voldemort.

■ Productora **Warner Bros.** ■ Estreno **19 de noviembre**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

◀ UN LLAVERO MÁGICO

Puestos a buscar un llavero relacionado con los videojuegos, seguro que a todos os viene a la cabeza el nombre de «Kingdom Hearts». Y es que no hay mejor forma de tener vuestras llaves siempre a mano que junto a la llave mágica que caracteriza a esta saga

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 6,20 €

DEJA QUE EL SAIYANO TE LLEVE TUS COSAS ▶

Hoy en día casi todo el mundo tiene una bandolera donde guardar sus cosas: el móvil, los libros... o la consola portátil. Las hay para todos los gustos, pero habrá pocas que tengan la fuerza de esta, adornada por una imagen de Goku y con unas inscripciones en japonés que no sabemos exactamente que signifiquen, pero vienen muy a cuento, ¿no creéis, chicos?

Más información en: www.fantasytienda.com
Precio: 25,90 €



◀ SONIC Y CIA.

Normalmente os recomendamos figuras individuales de diferentes personajes de videojuegos, pero en esta ocasión os traemos un pack que reúne a 6 minifiguras de la saga «Sonic»: el propio Sonic, Tails, Knuckles, Super Sonic, Amy y Metal Sonic. Miden unos 6 cm. cada una. ¡Corred, que vuelan!

Más información en:
www.kanpekisetto.com
Precio: 25,95 €

EL CAFÉ, MEJOR CON UN CLÁSICO ▶

Madrugar cada mañana no es fácil, pero seguro que empezáis el día de mejor humor si os tomáis el primer café de la mañana en esta taza, que está decorada con la imagen de uno de los fantasmas del inmortal «Pac-Man».

Más información en:
www.camiseto.es
Precio: 6,99 €



WARIO TAMBIÉN SE MERECE TU ATENCIÓN ▶

Y es que siempre estamos destacando las virtudes de Mario, pero su archirrival también merece tener su propio merchandising. Este es un cojín que, además, podéis usar de gorra (si os atrevéis, claro).

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 15,05 €



MANGA Y CÓMIC

Kitaro

El rey del terror clásico japonés, Shigeru Mizuki, presenta a Kitaro, un descendiente de una tribu de muertos vivientes que es rechazado por el resto del mundo. A diferencia del resto de sus obras, aquí hay una mayor ternura y crítica social.

Publicado por: **Astiberri**
Precio: 18 €



Modern Warfare: Ghost

La historia de la saga «Call of Duty» crece con este cómic, que ahonda en la figura del soldado de asalto Ghost. Junto a él viajaremos a conflictos bélicos en el Reino Unido o Afganistán y la lucha contra el narcotráfico en México.

Publicado por: **Panini**
Precio: 15 €



EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximo número



Se avecina otra **Crysis...**

Aunque por suerte ésta llega cargada de diversión y espectáculo, en una de las demostraciones técnicas más alucinantes que se hayan visto en las consolas. No te pierdas nuestro reportaje exclusivo de **CRYSIS 2**.

¡Y ALUCINA CON LOS ANÁLISIS DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO!!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HOBBY

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN

SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN

JEFE DE MAQUETACIÓN: Solé Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARÍAS DE REDACCIÓN:

Ana María Torremocha y M^a Jesús Arcones
COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso,
Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Ana
del Valle, Carlos Hergueta, Carlos Villasante,
Borja Abadie, Rafael Aznar

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFE DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, N° 94,
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:

Amalio Gómez

SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:

José Aristondo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil

DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:

Virginia Cabezon

DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela,
N° 94, 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:

Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: ESPAÑA

Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30

Portugal: Johnsons Portugal

Rua Dr. José Aripinto Santo, Lote 1 - A,
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

Edición: 12/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA

HISPAMEDIA, S. L.

Tlf.: 902 73 42 43

ARGENTINA: York Agency, S. A.

MÉXICO: Pernas y Cia., S. A. de C. V.

VENEZUELA: Distribuidora Continental.

Printed in Spain

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



Asociación de
Revistas de Información